

# 『機動戦士ガンダムUC』 メカニック&ワールド ep 7

『UC』のモビルスーツの  
真髓に迫るシリーズ完結版

9月下旬～10月初旬発売予定

A4判：128ページ

定価：1600円＋税

『機動戦士ガンダムUC』のメカニックの魅力を  
余すところ無く伝える本シリーズ。  
第3弾はep 7を徹底紹介&シリーズを通した総括！  
『機動戦士ガンダムUC』の壮麗かつマニアックな  
メカの秘密がわかる決定版、完結編！

※ページサンプルは製作途中のものです。



# UC ep 7 & GBF

## 『ガンダムビルドファイターズ』 ガンプラメカニクス& アニメーション・アートワーク (仮)

激闘のガンプラバトルの  
猛者たちが再び集結!?

10月初旬～中旬発売予定

A4判 128ページ

定価 2000円＋税

本年4月に好表のうち完結した  
『ガンダムビルドファイターズ』。  
10月に『ガンダム  
ビルドファイターズ トライ』が  
放送開始だが、その前に押さえておきたい  
前シリーズのガンプラ（メカ）の魅力を凝縮した一冊。  
メカ設定だけでなく、本作に登場した  
“カッコいいガンプラ”たちの姿も多数収録！

※ページサンプルは製作途中のものです。



グレート  
メカニクスDX  
関連ムック  
この秋  
連続発売！



# CONTENTS

2014 AUTUMN

表紙イラスト：森下直規

放送：サンライズ・MBS  
配信：サンライズ・テレビ東京  
AIDS・PROJECT ARGEVOLLN



【巻頭特集】

## 005 ガンダム Gのレコンギスタ

ようこそ！ リギルド・センチュリーへ！

【放送直前！】

## 018 ガンダム ビルドファイターズトライ

ガンプラバトル、3on3!!

## 026 ガールズ&パンツァー

爽快！ 戦車アクションの秘密に迫る！



## 032 キャプテン・アース

のギモンに答えるページ  
アレなに!? キャプテン!

【特報】

宇宙戦艦ヤマト2199 新たなる航海へ

## 038 『宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海』& 『宇宙戦艦ヤマト2199 星巡る方舟』

構成：森田繁、プロデューサー：郡司幹雄 インタビュー

【新プロジェクト始動！】

## 044 ブレイクブレイド

原作者：吉永裕ノ介 インタビュー



## 050 劇場版 モーレツ宇宙海賊

ABYSS OF HYPERSPACE - 亜空の深淵 -  
グレメカ視点で振り返るメカシーンの魅力!!

## 054 バディ・コンプレックス完結編 -あの空に還る未来で-

放送直前インタビュー

【新連載】

## 060 ～河森正治さんと雑談するページ～ 河森さんに聞く!!

066 コトブキヤ HMM Zナイトの軌跡!!

ザ・プレイバック

## 070 科学救助隊テクノボイジャー

## 078 白銀の意思 アルジェヴォルン

メカデザイナー：キクチヒラメ インタビュー



## 088 徹底分析 アルドノア・ゼロ

【特報!】

## 095 クロスアンジュ 天使と竜の輪舞

クリエイティブプロデューサー：福田己津央 インタビュー

064 白石稔の白石玩具参号店

102 ザ・設定『超時空要塞マクロスII -LOVERS AGAIN-』よりVF-2SS/バルキリー II

108 ホビー大作戦

117 実録 昭和のロボットアニメ製作現場レポート

119 世界機械遺産

120 THE MILITARY & HISTORY

124 GREAT MECHANICS in the real world

**GREAT MECHANICS**  
THE MILITARY & HISTORY



# リギルド・センチュリーへようこそ！

## ガンダム Gのレコンギスタ

●ストーリー  
 宇宙世紀から数千年後、  
 新時代リギルド・センチュリーの世界。  
 地球と宇宙を繋ぐ軌道エレベーター、キャピタル・タワーを守護する組織、キャピタル・ガード候補生のベルリ・ゼナムは、初めての實習訓練のさなか、海賊部隊が駆るMS、G-セルフと遭遇する。仲間との協力とG-セルフの捕獲に成功したベルリは、そのパイロット、アイダ・レイハントンになぜか心惹かれていく。そして、アイダなど特定のパイロット以外には反応しなかったG-セルフが、なぜかベルリは起動させてしまう。これがベルリの運命を変える事件になるとは、誰も知る由もなかった。



いよいよ15年ぶりの  
 富野由悠季総監督による新ガンダムシリーズ、  
 『ガンダム Gのレコンギスタ』が始まるとうとしている。  
 そこで描かれるのは、宇宙世紀から数千年後、  
 新たな時代リギルド・センチュリーの世界。  
 はたしてこの世界で人々はどのように暮らしているのか。  
 MSは誕生したのだろうか。  
 まずは序盤エピソードがもつと楽しくなる  
 世界観解説をお届けしよう！  
 (解説：サンライズ企画担当 谷口廣次朗氏)

好評配信中  
 10月より放映スタート

dアニメストアにて、第1話から第3話をまとめた特別先行版を9月30日(火)まで配信。TV放送は、10月よりMBSほか、アニメイズム枠にてTV放送開始。

注意！

第1話から第3話の放送を見たあとで読んでください！



## ガンダム Gのレコンギスタ

GUNDAM Reconnquista in G

### ●STORY

宇宙世紀が終わりを告げ、世界は新時代リギルド・センチュリー(R.C.)の到来を迎えた。そしてR.C.1014年。地球と宇宙を繋ぐ軌道エレベーター、キャピタル・タワーを守護する組織、キャピタル・ガード候補生のベルリ・ゼナムは、初めての實習訓練のさなか、海賊部隊が駆るMS、G-セルフと遭遇する。仲間との協力とG-セルフの捕獲に成功したベルリは、そのパイロット、アイダ・レイハントンになぜか心惹かれていく。そして、アイダなど特定のパイロット以外には反応しなかったG-セルフが、なぜかベルリは起動させてしまう。これがベルリの運命を変える事件になるとは、誰も知る由もなかった。





# World

## 宇宙世紀 (U.C.)



『機動戦士ガンダム』～『機動戦士Vガンダム』で描かれた世界。人類が絶滅寸前にまで追い込まれ、宇宙とのつながりは途絶された。

## リギルド・センチュリー (R.C.)



『ガンダム Gのレコンギスタ』の世界。かつての宇宙世紀の技術の多くは失われた。技術水準は現代レベルまで上がっているが、新技術の探求やMSなど戦闘兵器の開発はNG。宇宙世紀MSは、前世紀の遺物として保管されている。

残された技術：ミノフスキー粒子

## 正暦 (C.C.)



『マガンダム』の時代。地球の技術はさらに後退。MSを作る技術は失われ、すべてマウンテンサイクルから発掘したものになる。月のムーンレイスとの技術差が大きく広がる。

# リギルド・センチュリーってどんな時代？

「リギルド・センチュリー」は宇宙世紀が終わり過去のものとなった時代から始まります。この新しい時代は、コロニーや月といった宇宙との関係が途絶され、地球を再生する中でなんとか生き延びた人々が暮らす世界ですね。その地球再生に大きな役割を果たしたのが、軌道エレベータ、キャピタル・

を管理しているスコード教という宗教があるんですが、彼らはテクノロジーを発展させてはいけなくて、今までの科学技術みたいなのとまでは到達していません。そこからは発展していません。やがてキャピタル・タワーの周辺に街ができてきて、それがキャピタル・

タワーなんです。タワーからなぜか送られてくるフォトン・バッテリーを中心として、人類は再び文明を発展させていきました。

テリトリイになります。一方で、その周辺にも生き残った人々がいて、それがアメリカやドンゴワンといった国になっていったわけです。文明が再び発展してくると、他国からはキャピタル・テリトリイがフォトン・バッテリー、つまりエネルギーを独占しているように見えてくる。配ってはいくれないけど、キャピタル・テリトリイが独占しているに違いはないわけなんです。

キャピタル・テリトリイは独立都市で、不可侵ということになっています。攻撃を仕掛けることは、これまで禁忌とされてきました。ですがほかの国もMSも用意したことで、戦争の火種が生まれそう……というのが第1話ですね」

(谷口氏)





## 人類復興の象徴キャピタル・タワー

人類の文明が再興した地であるキャピタル・タワー。宇宙世紀から残されていたもので、それを再び改修した。タワーといっても建造物ではなく、カーボンナノチューブのケーブルが宇宙と地上とを結んでいる。このケーブルを利用して運行している乗り物がクラウンであり、月から送られてきたフォトン・バッテリーを

地上へと下ろしている。途中にはナットと呼ばれる駅に相当する場所があり、第一ナット・プラットフォームがあるのは、高度約500km。クラウン自体は電車で近い感覚で、連結して運用するため、便によって連結数が異なる。旅客用クラウンのほか、コンテナやMS運搬用の無蓋クラウンもあるという。

# 地球に残された国々

「大陸は大まかに5つあり、アメリカとゴンドワン、オーストラとアッシジなどがあるですね。連邦政府はむしろな」と考えるのが自然でしょう。富野監督は、ざっくりと（宇宙世紀が終わってから）2000年ぐらいと言っていますね。そこはざっくりです。そこは自分で決めることはなく、後に続くだけが決めてくれればいいというスタンスです。

また、なぜかキャピタル・テリトリイに住む人たちが選ばれた民では？

キャピタル・テリトリイにはクンタラという人たちが住んでいます。それは蔑称で、蔑まれた民という過去があります。

と聞かれますが、決してそういうわけではありません。宇宙とのつながりがある人たちという感覚が、今のところ正しいと思います。キャピタル・タワーを神格化するスコード教を信奉している人たちとイメージしてもらえば良いかもしれませんね。

あります。クンタラの人たちは単純な作業しかさせてもらえないといった差別が残っているらしく、クンタラ出身のルイン・リーは、自分の生まれを呪っていて、えらくならない、クンタラ生まれを跳ね除けて出世したいと思っています。特別先行版でもそれを感じさせる場面がいくつかあります。（谷口氏）



↑キャピタル・タワーのあるキャピタル・テリトリイは、いわば宗教とテクノロジーの象徴である。この時代の人々にとっては、聖地に近い感覚だったのかもしれない。

### クンタラ

劇中で度々登場するクンタラという蔑称。ノレド・ナグヤルイン・リーもクンタラであることを指摘されている。蔑称ではあるものの、差別意識はだいぶ薄れてきているという。



### スコード教

キャピタル・テリトリイ発祥の宗教であり、全世界に広まりつつある。崇拝の対象はキャピタル・タワーであり、技術と神への信奉が融合した神技混淆ともいえる状況

にある。

ベルリも信者であり、劇中での「スコード！」はまさに神にも祈る気持ちの表れだったのではないかな。



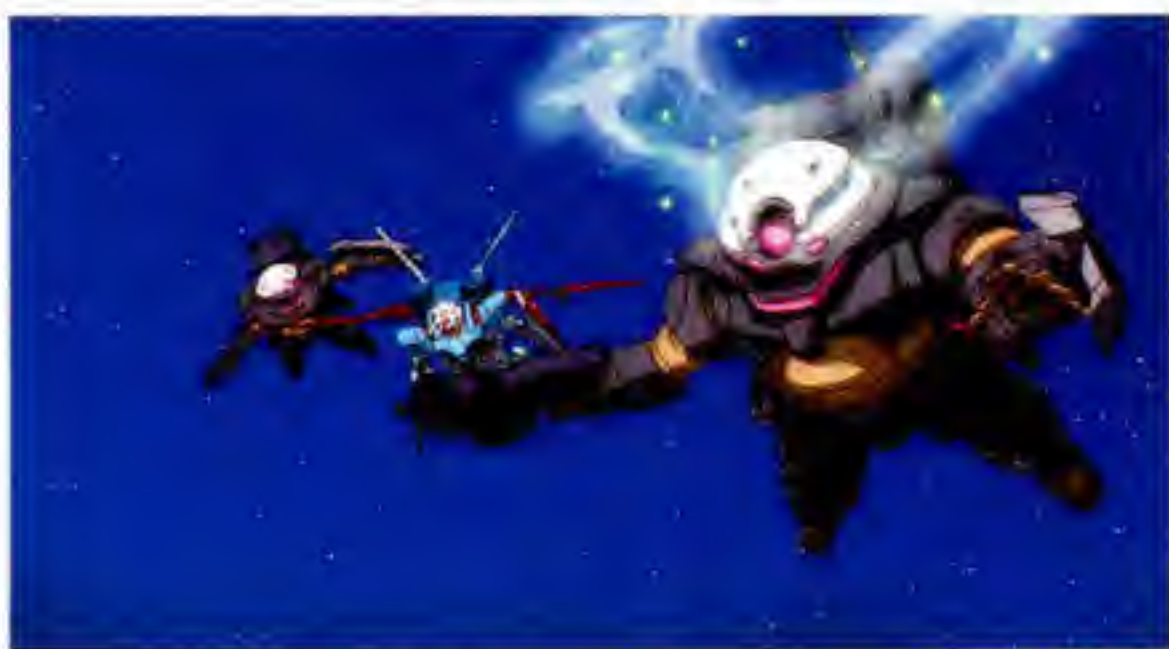




↑ミノフスキー粒子は極めて一般的なものであるという。ビーム兵器などもミノフスキー粒子に関連しているものなのかは不明である。



↑神話の世界の出来事であった「ミノフスキー粒子」の散布。目の前で展開する出来事に、ペルリは恐怖よりも興奮を感じる。



↑この世界におけるMSの動力源として使用されているのも、フォトン・バッテリーである。第1話冒頭のグリモアの戦闘シーンでは、余剰のフォトン(?)があふれている描写が見られる。



# Technology

## 等身大の技術に ミノフスキー粒子がある世界

「ミノフスキー理論っていうのは、この世界では当たり前のものです。たとえばキャピタル・タワーのクラウンという車列は、ミノフスキー・クラフトで動いていますね。ただし、ミノフスキー技術はあるんですけど、ミノフスキー粒子を散布する……といった戦闘行為に長い間使われることはありませんでした。だからペルリは通信が途絶されたとき、『ミノフスキー粒子……これが噂の?』って喜ぶんです。神話の時代からあるようなミノフスキー粒子を使った戦闘が再現され、ワクワクしていたんですね。

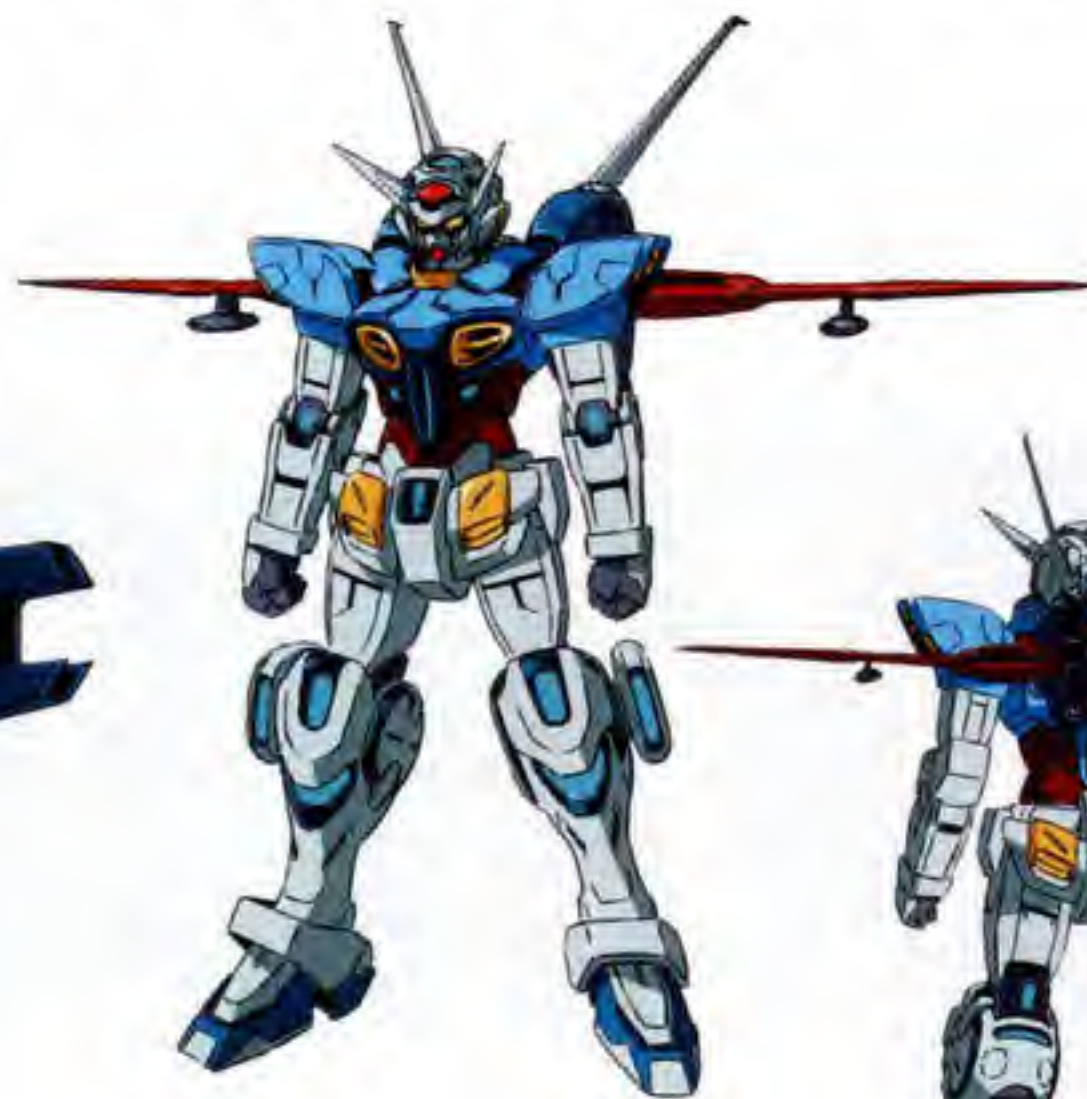
クラウンにはフォトン・バッテリーも使われていますが、キャピタル・タワーのケーブルに落雷させて、そこで補助的に電力を補っています。だから第1話の冒頭で雷のシーンが少し入っているんですね。

劇中では宇宙世紀時代のMSが登場していますけど、これは発掘されたものという認識です。宇宙世紀が終わって2000年ぐらい経過しているのだから、たとえば今の私たちの感覚からすれば西暦以前のものが出てきているというイメージです。遺跡とか遺物に近いですね。そのあたりは自分たちの考え方に落とし込むとわかりやすいかもしれません。

『Vガンダム』の正暦ほど技術は衰退してないですけど、ミノフスキー粒子という技術は使われている。神話の時代から続いている技術がある一方で、技術レベルは現代に近いという。今回のリギルド・センチュリーはそういった様々なテクノロジー表現が入り混じる不思議な世界観です」(谷口氏)

### 宇宙用バックパック

アメリカで開発されたもので、Gセルフ専用ではない。バックパックのアタッチメントをはじめ、各部は国際規格に統一されており、パーツの汎用性が高いと考えられる。

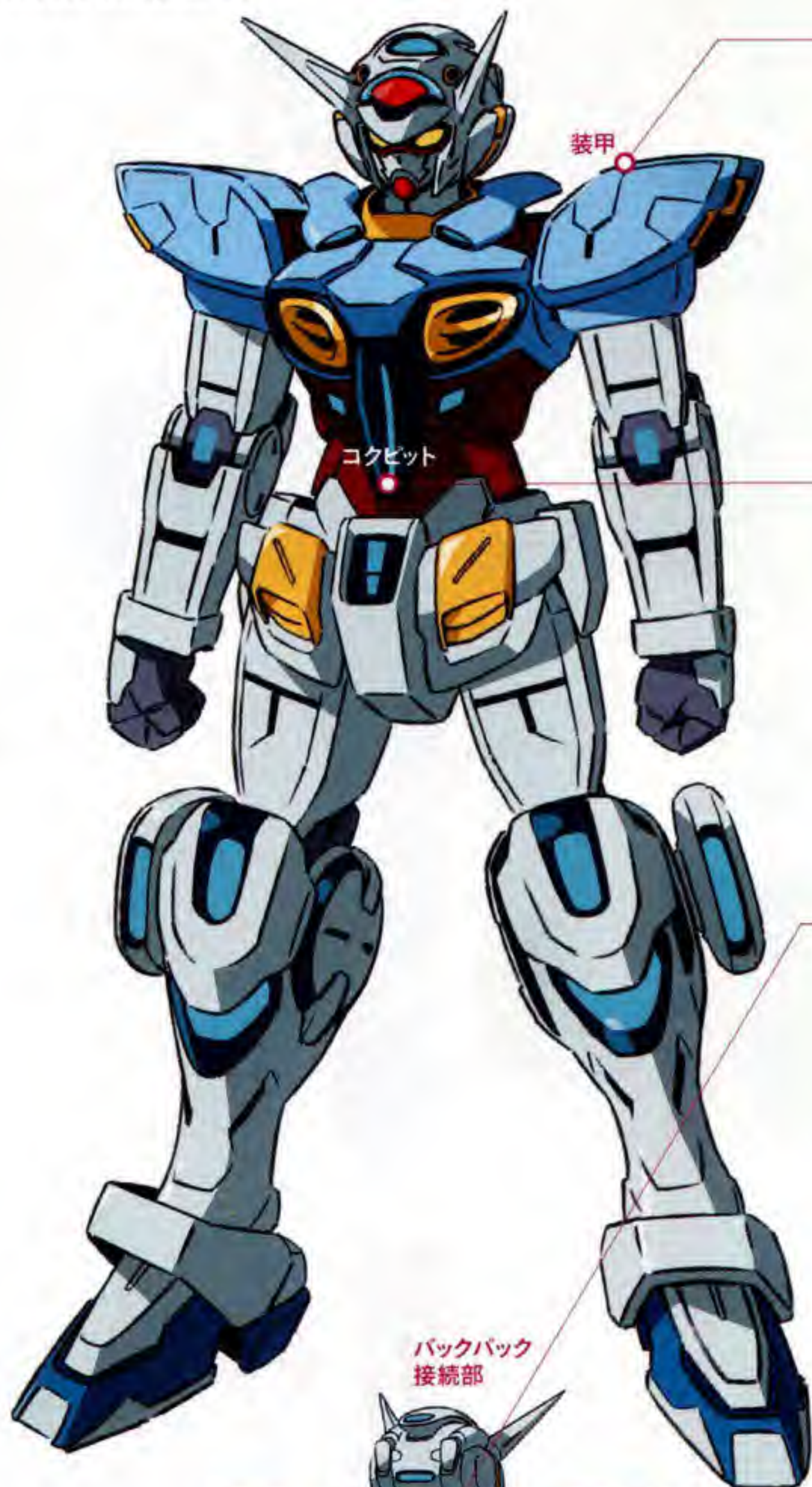


### 大気圏バック

大気圏内で使用するバックパック。ラライアが搭乗時に装着していたもの。飛行能力を獲得する。







#### 光装甲?

既出の情報で、光装甲という可能性が示されたG-セルフの装甲。第1話冒頭序盤の戦闘において、機能停止時に装甲の色を失っていた。パワーの源であるフォトン・バッテリー＝光に連動した装甲であることがイメージできる。装甲に反映されるほど高い出力をもつMS＝多用途なバックパックを使える……という考え方もあるかもしれない。



#### パイロット認証システム

現在のところ、G-セルフを起動できるのはベルリ、アイーダ、ラライアのみ。まったく関連性がないと思われていた3人だが、ほかのパイロットでは起動することはできなかった。それはG-セルフがどこからやってきたのか、だれが作ったのかという点にも関係しているかもしれない。

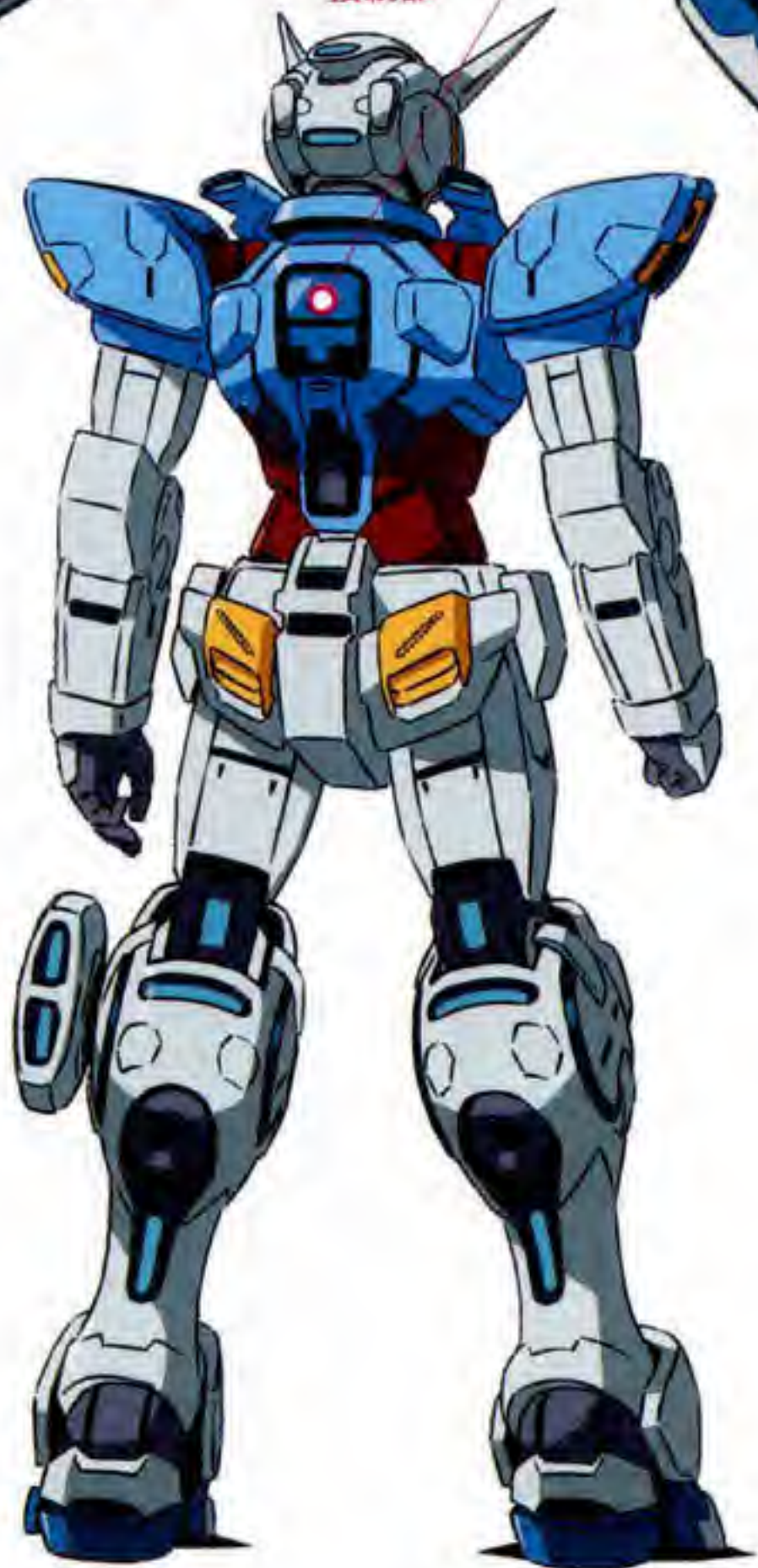


#### 国際規格

G-セルフは所属不明のMSだが、アメリカ製バックパックを装着できる、コクピットハッチも国際規格であるなど、ある種の世界の規格に則った形で構成されている。これは『ヘルメスの薔薇の設計図』がすべて統一規格で作られているのか、意図して統一規格でされたかは不明である。いずれにせよ、この汎用性の高いバックパックシステムがG-セルフ最大のメリットへつながっていくのだろう。



バックパック  
接続部



ラライア・マンディが乗ってきたMSであり、地球で本体は海賊部隊に、パイロットのラライアはキャピタル・アーミーに囚われた。どの国にも属さない機体であり、パイロットもベルリ、アイーダ、ラライアのみで、この3人しか動かすことはできない。

複数のバックパックが用意されており、戦局に合わせて換装することが可能である。

デザインは安田朗氏。RX-78の現代的なアップデートを加味しつつ（その根底にはスーパーカー的デザインから、現代的スーパーカーデザインという意図も込められている）、V字アンテナは排除された。これはVガンダムほど挑戦的ではなく、だが新しいことに対する意欲は失っていないという願いが込められているという。

## G-セルフの謎





# MS

↑レクテンの装備はメンテナンス用のものだが、溶接器がビーム・ライフルになると裏マニュアルに記されている。これすらも現場レベルの対応ではなく、意図して盛り込まれたのかもしれない。



↑搭乗の際に安全帯を装着し、搭乗時には安全確認を行う。こうした現実世界の作業機械で行われているような安全チェックが盛り込まれているのも、「MSがこの世界で運用されている」という雰囲気を高めてくれる。

↓G-セルフとの戦闘時に用いられていたカメラガード。戦闘用というよりは、対デブリ用か。



キャピタル・ガード  
レクテン

キャピタル・タワーの保守点検用MS。主にキャピタル・ガードが使用する。表向きは作業用MSだが、戦闘に転用することも可能で、3機がかりでG-セルフの鹵獲に成功する。ある意味、リギルド・センチュリーにおけるMSの本音と建前をよく表している機体である。

●デザイン：安田朗

## MSの設計図が タワーから 降りてくる？

「人間の中には遺伝子レベルで宇宙世紀の記憶が残っているので、本人たちの自覚なしに人型巨大兵器へのあこがれとか力への欲求が残っていたと思うんです。そこになぜか『ヘルメスの薔薇の設計図』というものが、フォトン・バッテリーとともにキャピタル・タワーから降りてくるんですね。その設計図通りに組み立てていくと、なぜかMSができてしまったという。

一度戦争兵器を放棄していた人たちが、MSの設計図を手に入れて再び作り始めるという流れですね。さらに技術水準が上がることで、設計図に記されているものへの理解度が上がって、新しいMSが作れるようになるという考え方だと思っています。

だからといって、キャピタル・テリトリイ側がMSのノウハウを積んでアドバンテージを持っているということでもないですね。本来技術開発はしないってことが暗黙の了解で敷かれている世界なので、MSの研究開発は

タブーなんです。みんなが研究しているけど、暗黙の了解というか。だから各国でひそかに開発しているという状況です。アメリカも正規軍ではなく、海賊部隊を装っている。大手を振ってアメリカ軍が攻めてしまうと、戦争になりますからね。だから海賊部隊という表向きは正規軍ではない部隊を使い、キャピタル・タワーに行つてフォトン・バッテリーを盗もうとしているのが最初の作戦ですね。

そこは微妙に、搭乗用二足歩行メカを生活に使っているんで、その研究のためにやっているんですよっていう体裁を整えつつという感じです。

これまではレクテンだけで防衛できていた時代だったと思います。そこから変わりつつあり、それがキャピタル・アーミーの設立につながっていくわけです。それは単純な図式ではなく、国同士の建前もありますし、個人の意図もあります。『設計図』が流れたのも、そうした個人の思惑があるからでしょう。

本来、公にキャピタル・テリトリイに侵攻するのは禁忌です。でも長い時間の間に、各国が戦力を整えて、エネルギー独占問題などの状況から、戦争の流れに徐々に動いてしまっているという状況ですね」

(谷口氏)



**キャピタル・アーミー  
カットシー**

キャピタル・アーミーが所有するMS。背面の飛行ユニットによって、大気圏内での飛行能力を獲得した。基本が作業用であるレクテンと異なり、純粋な戦闘用MSと考えられ、その性能はG-セルフにも匹敵するというセリフも劇中で確認されている。実際、モンテローロを圧倒する様子も見せており、パイロットによっては優れた性能を発揮することがうかがえる。キャピタル・テリトリイ側の強硬政策の象徴と呼べる存在。

●デザイン：形部一平



**進化・発展ではない？**

レクテンとカットシーは同じキャピタル・テリトリイ側のMSだが、両者の系統としてのつながりはない。あくまでMS開発は『ヘルメスの薔薇の設計図』に依存しており、技術者たちが進化を促すというよりは、作る技術まで成熟したということに過ぎない。



◆カットシーなどの戦闘用MSの配備も、キャピタル・テリトリイが強硬策を打ち出した予兆である。海賊部隊の介入は、こうした状況に対して火を油を注ぎかねない。なお、アーミー設立を実質的に進めたのは、調査部のクンパ・ルシータ大佐と噂されている。



◆キャピタル・ガードの主力MSレクテン。この機体だけで事足りていた時代は、すでに終わろうとしていた（オレンジ色の機体は教官機）。

**キャピタル・ガードと  
キャピタル・アーミー**

「神様がエネルギーをもたらししてくれるキャピタル・タワーは、神聖視されています。昔の人が太陽を信仰していたように、この世界ではある種キャピタル・タワーは信奉されているんです。人類の生命線ですからね。そのタワーを整備して守るための組織がキャピタル・ガードです。ペルリはその訓練生で、飛び級でキャピタル・ガードになりそうところから物語はスタートしています。」

もともとはキャピタル・ガードで事足りていました。ですがアメリカをはじめ、敵国がどんどん力を増してきている。第1話のように、海賊部隊と称してアメリカから特殊部隊が送り込まれているわけです。

一方で、キャピタル・テリトリイ側にも急進派がいます。率先して攻撃力を示して、武力で圧倒すれば攻めてこなくなるだろう……という考えのもとに作られたのがキャピタル・アーミーです。力関係は当初、キャピタル・ガードのほうが強かったんですが、戦闘が激化するためにいずれアーミーも力を増していくでしょうね」

（谷口氏）



# MSは進化していくのではなく できたものを使う？

「今回のMSで面白いのは、最新鋭MSっていう概念がちよっと違うんです。

あくまでMSを作る元になるのは『ヘルメスの薔薇の設計図』という過去の遺産ものです。設計図に描かれたものの中で、性能がいい、悪いという差はあるんですけど、新しく作ったから新型……ということにはなりません。『設計図』に記された中で、新型旧型の差はあるでしょうけど、それすらも入手した設計図に依存します。MSが進化していくという考え方はリセットしたほうがいいかもしれません。

たとえばレクテンからカットシーへは発展していくわけではなく、レクテンで技術を磨いたからカットシーが作れるようになったという感じです。それぞれ系統としては独立しているんですね。用途ごとに作られたMSというわけではなく、目的のために適したMSを使っているという感覚が近いでしょうね。

この世界の人々はメカに対して結構手さぐり感があるんです。ゼロから積み上げるものじゃないから、『やってみたらできた』っていう感覚が重要なんだと思います。この時代の人たちは

目的よりも、目の前にあるものを試してみたいな感じですね。

たとえばG・セルフにアメリカ製バックパックをつけていますけど、これも統一規格で作られていて、転用できるという背景がありました。それまでも試したからできたこと。これまでも、どう使った方がいいかを手さぐりで解消してきたからでしょうね」

(谷口氏)

## 海賊部隊 グリモア

海賊部隊が使用する量産型MS。表向きは海賊のMSだが、実質的にはアメリカ軍のMSと考えられる。MSの構造的には、モンテローも同フォルムの球形腹部ユニットを使用しており、『設計図』上においても、何らかの関連性のある機体と考えるのが妥当か。外観から受けるイメージよりも、優れた運動性を発揮する。

●デザイン：形部一平



## 共通構造？

海賊部隊のモチーフは腹部の球体ブロックにある。「グリモアの球体部分は、換装システムになる予定だったんです。海賊はそれが基本になって、上半身と下半身を換装できるというアイデアだったんですが、最終的になくなりました。面白いんですけど、大きさの問題などもありますからね」(谷口氏)



## モンテロー

海賊部隊のクリム・ニックが搭乗する青いMS。翼のようなシールドを両腕に備える。ビーム・ジャベリン(分離時はバスター・ランス)が特徴的な武器。ジャベリンは両端部からビーム・ワイヤーを射出可能。ビーム・ワイヤーは、ビームと実体部分のハイブリッド構造で両者のメリットを活かしている。

## G-アルケイン

海賊部隊が駆るアイータの専用機。『ヘルメスの薔薇の設計図』の中でも、G系統と呼ばれる高性能機グループのMSで、G-セルフと関連性も考えられるのかもしれない(技術的にはG-セルフのほうが先進的であると考えられる)。それゆえはかの海賊部隊が使用するよ

うな、球形腹部構造のMSではない。武装は高出力の対艦用ビーム・ライフルをはじめ各所に装備。機体自体には可変機構を備えている。ロングレンジからの狙撃や、一撃離脱といった幅広い運用が可能と考えられる。

●デザイン：形部一平







# Gレコの舞台裏

サンライズ企画担当

## 谷口廣次郎インタビュー

『Gレコ』の製作現場では、  
どのようにMSデザインが構築されていったのか。  
その舞台裏を谷口さんに語っていただく。

MSの幅広いデザインを  
柔軟に受け止めていく

「最初は富野メモというプロットがありました。そこを読み解くことから始めます。『Gレコ』に関しては、設定の起点は全部富野監督によるものです。富野監督の言葉を受けてデザイナーさんが描いたものを、またフィードバックするケースもあります。私の中では雪だるま方式ととらえています。」

今回はメカ打ち合わせをずっとやっていったんですけど、そこで決まることもあれば、富野監督が取り込んで決まることもあります。ほかのアニメでは監督のオーダーが基本だと思いますが、たとえば『高機動型がほしい』とかはないですね。ほとんどはデザイナーが

ら発信されたものを、富野監督がシナリオに取り込む感じです。

たとえばG・セルフも、プロデューサーサイドもディレクターサイドも安田朗さんにお任せするという考え方ですね。そこは安田さんに『手伝ってくれ!』と富野監督が直に電話して(笑)。

G・セルフの形は、最初からほぼ変わらないうです。バランスとか細部は変わっていますけど、大まかなイメージはあまり変わってません。

最初にデザイナー陣にMSデザインをバーストと出してもらい、『こう使う』と決めたのは富野監督です。たとえばデザイナーさんとしては指揮官機と量産機の関係で描いたものも全部ばらして、指揮官機は専用機になり、量産機は別勢力の機体ということもありました。そのように振り分けられたMS・メカは戦艦なども合わせると、全部で50種類ぐらい出るとしています。

デザイナーサイドにも、どう使うかのアイデアはあったんです。でも、富野監督の中では決まりきった形にまとめるのではなく、バリエーションを持たせるという意図があったのかもしれない。これは想像でしかないですが、とはいえ同じような顔のMSが敵と味方になるので、そこは最終的にデザイナーさんたちが調整されています。

G・セルフが数種類のバックパックを背負うのも、シナリオ決定稿の時点

ではなかったんです。安田さんが河口(佳高氏・サンライズゼネラルプロデューサー)にアドバイスを受けて提出したのですが、タイミング悪く富野監督が全話数のシナリオを書き終えた直後で、富野監督は非常に立腹でした。でも富野監督がすごいのは、次の打ち合わせまでにシナリオを全部書き換えて、数あるバックパック案のほとんどを出すことになったんです。

富野監督自身も言っていましたけど、『これまで跳ね除けていたことを受け入れるのも監督でしょ』ということと、確かにバックパックのアイデアを入れたほうが面白くなったんです。劇中のバックパックの必要性や、付け替えるために起こったドラマを描けるんです」

フレームから飛び出して  
描かれる『Gレコ』の世界

『G・レコ』を見て感じるのは、フレームに収まりきらない作品ということとです。今のアニメってフレームミングや記号で作っているというように感じます。富野監督はそんなフレームなど易々と飛び越えちゃうんです。しかも、今の私たちがよく目にする「通りの良い描写」ではなく、もっと根幹の方で筋が通っている表現でフレームを飛び越えるんです。極端な例えですけど、ツンデレだって命を助けられたなら礼儀正しくお礼を言う、命が関わってい

るのに「変なトコ触らないでよね!」とはならないわけです。今のアニメに慣れている方は難しいかもしれませんが、作中の「そこにいる」つもりで見ると非常に分かり易いのが富野監督のスタイルかも知れませんね。

軌道エレベータの扱いも面白いですね。いろいろなインタビューで富野監督が答えています。軌道エレベータは何のためにあるかを考えたとき、その先に何かがないと、交通手段として成立しません。電車を使うのも交通機関だからです。生活とテクノロジーが合致しているアニメって、これまでにあまりなかったですよ。

富野監督がよく言うのは、ロボットものはパンクやロックであるべき、ということとです。でも今ロボットアニメは時代劇のフォーマットになっているんです。だから若い子などは、あまりロボットものを受け付けません。『Gレコ』はそういうフォーマットに収まらない作品という印象です。

『Gレコ』の第1話の展開は、間違いなくボーイミーツガダムです。それは『機動戦士ガンダム』から富野ガンダム作品で描かれてきたことです。少年がガンダムと出会って力を得るといふ瞬間を、久々に見たと感じました。今のアニメは展開が早い早いといいますが、もっと早い富野作品に若い子が触れて、どう思うかが楽しみです」





に創通・サンライズ

## 機動戦士ガンダム

全43話 / 79年4月7日～80年1月26日

それまでの日本サンライズのロボットは、日本の鎧武者をイメージしており、ガンダムもそのモチーフ自体はある程度継承している。それは鎧武者から足軽や侍といった軽装のイメージへの変換だった。機体色も青、赤、黄、白（銀）といった色の要素も受け継いでいる。

また、物語中の位置づけも「1機だけひとときわ性能が高い」であったり、「操縦者と開発者の間に血縁がある」など、旧来のロボットアニメに必須ともいえる条件も織り込まれている。



↑このシーンからすべては始まった。リアルなロボットが登場した瞬間。

ココが革新的!?

＞戦争を舞台にロボットを「兵器」として描いた

＞必殺技ではなく、白を基調にした機体色を採用



## 機動戦士Zガンダム

全50話 / 85年3月2日～86年2月22日

当時、『トランスフォーマー』など変形玩具が売れていたという背景で、ガンダムの新作も新しいファン層の開拓を視野に入れ、変形を採用する。こうした提案に興味を示した富野監督が変形するガンダムとしてオーダーしたのは「スペースシャトルのように大気圏に突入するもの」というものだった。

しかし、変形MSの商品開発は意外に難航。その繋ぎとして『MSV』のコンセプトを継ぐガンダムMK-IIが急遽製作されることになる。



↑キレやすい少年という時代を一步先いく主人公も衝撃だった。

ココが革新的!?

- ＞ ガンダムという意匠にとらわれない新しいデザイン
- ＞ 若手メカニックデザイナーの積極採用

## 機動戦士ガンダムZZ

全47話 / 86年3月1日～87年1月31日

「明るい」作風を目指し制作された『ガンダムZZ』。ガンダムに関しては、アイデアを含めてコンペという形で製作された。結果、Gアーマーになれるガンダムということで、「上下が分離してコア・ファイターを内蔵」「飛行形態から分離・組み替えなしでMSに変形する」「分離して2種の飛行形態になる」というテーマを重ねてデザインが決定されていた。当時の富野監督は顔のデザインにこだわっていたと言われる。すでにある作品の続編ゆえ、ある種のキープ・コンセプトとなった。



↑前作を継いだ作品であるから、ガンダムにもある程度の連続性は必要だった。

ココが革新的!?

- ＞ これまでのガンダムと違った明るさを前面に押し出す
- ＞ 額に武器を装備し、顔が重要ポイントなGアーマーになれるガンダム

ガンダムが開いた革新  
そしてそれは流転する

『機動戦士ガンダム』におけるガンダムは、ロボットアニメの革命児だった。現在ではアニメロボットとして当たり前の「ロボット戦争の兵器」という設定を導入し「謎の侵略者から地球を守る」という図式からの脱却を図ったのだ。

こうしたリアリティを追求するスタイルが採用されたのは、『宇宙戦艦ヤマト』以降に産まれつつあった中大學生を中心とした新たなマーケット、いわゆる「アニメファン」を意識した結果でもあった。つまり、ガンダムとは、新しい時代（マーケット）に敏感に対応した作品ということもできるだろう。

一方、実はガンダムは以前のロボットのフォーマットもある程度踏襲していた。実際に企画段階ではリアル指向のガンキャノンのデザインを主役メカにしようとしたり、機体を白一色にすることも考えられていたという。結局現在の形となった背景には、まったく新しいものを投入することに対する市場（番組を見る子どもたち）への配慮ということもあるのだろう。

つまり、ガンダムは従来のロボットアニメのお約束も取り入れ、かつ新しい市場に投入する新しいロボットという、綿密な計算により成り立っている



## 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

配給：松竹系 / 120分 / 88年3月12日公開

「原点に戻る」ということがメカのコンセプトとなった『逆襲のシャア』。メカデザインは全体的にシンプルな構成であり、80年代のリアルロボットの集大成をガンダムで行なう、という観がある。

富野監督がオーダーしたのは「マントを着けたガンダム」であり、プレーンとなるスタッフにより様々な試行錯誤が繰り返された結果、ファンネルがマントに見えるというアイデアが生まれ、様々なアイデアのまとめ役として出淵裕氏がデザインを手がけた。



↑アムロとシャアの決着の物語だけあって集大成的なガンダムが登場。

ココが革新的!?

＞ 80年代のリアルロボットの集大成としてのMS

＞ マントを着たガンダム、というコンセプトのZガンダム

## 機動戦士ガンダムF91

配給：松竹系 / 115分 / 91年3月16日公開

当初テレビ用に考えられていた企画のデザインが進行中だったが（後のF90）、富野監督が「今までのガンダムとは素材感が違う」と、FRP（強化プラスチック）をモチーフにした大胆なデザインに舵が切られた。また人との芝居を重視して身長が下げられ、「顔がある」「分身する」というオーダーされた。ちなみに富野監督の初期のイメージスケッチには、松の浜辺で見得を切るガンダムが描かれており、「映像としてどう見せるか」ということが考慮されていたことが分かる。



↑ガンダムの大きさ（身長）を下げることでよりドラマが描きやすくなった。

ココが革新的!?

＞ 今までのガンダムと「違う」ガンダム像の追求

＞ ダウンサイズすることで、人物との芝居をしやすくなる

といえるのだ。そしてロボットの「リアルさ」は、敵側のロボット、ザクの存在や本格的なSFに見える世界観などで担保しようとしたわけだ。

このガンダムの商業的成功と、そのあとの作品群により、いわゆる「リアルロボット」路線が確立する。その中で富野監督が描き続けたガンダムシリーズは、常に様々な試みを行っていた。85、86年と連続して放映された『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』では、若いデザイナーを積極的に登用しデザイン作業が行われた。続編という性格上、企画はある程度保守的にならざるを得ない部分もあり、革新性は人材に求めたということだろう。

そして、過去3作の集大成といえる88年公開の『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』を経て、91年に公開された『機動戦士ガンダムF91』におけるガンダムのデザインは、顔以外ガンダムの要素は少なく、「分身」「顔」という機能を取り入れる大胆なものとなり、大きさを15メートル級に変更、メカと人の芝居がより密接にできるようになった。

一方、久々のTVシリーズである93年放映の『機動戦士Vガンダム』では、ガンダムを普通の量産機にするという、オリジナルの作者でなければやりにくい設定を導入。これはガンダムという構築された「偶像」を一度破壊する行為といえるのかもしれない。



## 機動戦士Vガンダム

全51話 / 93年4月2日～94年3月25日

ヴィクトリーガンダムのデザインは、シンプルなデザインラインでありながら、合体変形という複雑なギミックを盛り込んだ意欲作といえるだろう。

作品の位置付けも、これまでのスペシャルなガンダムから、一般量産機と同等の扱いという点も見逃せない。より機械的（兵器的）な側面を強調しているようにも映る。恒例の二代目主人公メカのV2ガンダムも、多少のスペシャル感は配慮されているが、新鋭MSの一機種という扱いが色濃い。



↑ガンダムの強さの担保は主人公の能力の高さによるともいえた。

ココが革新的!?

＞ガンダムを一般的な量産機に描く

＞シンプルなデザインラインと合体可変ギミックの両立

## Vガンダム

全50話 / 99年4月9日～00年4月14日

「今までにないデザイン」を目指し、著名なアメリカのデザイナー、シド・ミードにデザインを発注したが、初期稿は後にモビルスーツとなるものだったという。完成したVガンダムのデザインも、富野監督自身「ガンダムファンは認めないだろう」というほど異質で、当然のように賛否両論の論争が巻き起こった。本編中の扱いにしても「遺跡である」であったり「武器（機械）ではあるが兵器ではない」という描き方がなされており、何もかもが異例づくめともいえた。



↑ガンダムで洗濯をするというのは前代未聞だった。

ココが革新的!?

＞全く新しいガンダムというデザインへの挑戦

＞「戦争の道具としての兵器」から脱却?

また99年に放映された『Vガンダム』のガンダム像は、ビジュアルフューチャーリストであるシド・ミードを起用。彼が描くMS（ガンダム）は、色を除いてガンダムの記号は、デザインの中にほとんどないという野心作であり、ファンの間で物議を醸した。

90年代以降の富野監督のガンダムは、いかに「オリジナルの持つパブリックイメージ」から、遠く離れるか、ということに腐心したようにも見える。

ガンダムから離れることこそ、新たな勝機やエンターテインメントの提供に繋がるという計算あつてのことだろう。そして14年10月から放映予定の『ガンダム Gのレコンギスタ』。レコンギスタ（再征服）の名の通り、G・セルフのアウトラインはオーソドックスなガンダムを想起させる。

デザインを担当した安田朗氏は「ガンダムのデザインはスーパーカー的で、G・セルフは現代のスーパーカーということ意識してデザインした」と言われる。一方で富野監督は「この作品は少年や家族に見てほしい」というようなコメントを残している。

このG・セルフが紡ぎだす物語のなかでガンダムは新たなモノを発見するのか、それとも自身の内なる可能性を再認識させるのか。どのように富野監督がガンダムを見せるのか。そんなことを期待して『Gレコ』を見てみたい。





 **ガンダム  
ビルドファイターズトライ**

●放送情報

テレビ東京系列6局ネットにて  
2014年10月8日より  
毎週土曜日の6時より放送

●公式サイト

<http://gundam-bf TRY>

©創通・サンライズ・テレビ東京

構成・文 河合密之

# ガンプラ バトル、 3 on 3!!

ガンプラアニメの  
成功という楔を打ち込み、

本年3月に終了した

『ガンダムビルドファイターズ』。

それから間もなく新シリーズである

『ガンダムビルドファイターズトライ』の放送が決定した。

わずか半年のインターバルで

新作に至った背景とはどのようなものだったのか？

企画の成立からガンプラのチョイスといった

気になる本作のポイントを、

サンライズ小川正和プロデューサーに

お聞きした。

次世代のガンプラバトルは、

# チーム戦へと 進化する !!



前作から7年後が舞台  
挑むは全日本ガンブラバトル選手権  
中高生の部

イオリ・セイ、レイジ組が勝利した第7回ガンブラバトル選手権世界大会から7年後の世界。ガンブラバトルの主催はヤジマ商事に変更となっている。この際、ルールや試合形式が一新されたという。

物語の舞台は、セイやタツヤが在籍していた聖鳳学園。だが彼らが卒業してからガンブラバトル部は衰退し、部長である中等部3年のホシノ・フミナが唯一人の部員となっている。

フミナが目指すのは、全日本ガンブラバトル選手権、中高生の部。だがこの大会は3人一組での出場となるために、あと2人の部員を集めなければならない。

やがて拳法少年の転校生、カミキ・セカイ、ガンブラビルダーのコウサカ・ユウマというメンバーを得て、チーム、トライ・ファイターズは大会に臨む。

次シリーズへのスタートは  
4月に正式に決定した!?

——想像以上に早い段階でのスタートとなりましたが、当初から次シリーズを想定されていたのでしょうか?

小川 そもそもバンダイさんからは、50本(話)やってほしいということだったんです。ホビーものとしては、やっぱり一年はやるべきということ。ただ物量的にも内容的にもかなり重い題材ですし、『機動戦士ガンダムAGE』のときにも一年はやはり苦労したので、しかもTVシリーズとして初めてのガンブラものですからね。本当にガンブラアニメにお客さんがつくのか、ということも手探りでした。まずは25本しつかりやらせてほしいというところで、前作はスタートしています。

——企画が本格的に動き出したのはどの段階でしょうか?

小川 年末から年明けの実績が良かったということもあり、また年明けに放送された15話や18話の展開によってさらに後押しができて、1月頃から前作の結果的などころが少しずつ見えてきました。だいたいその時期に、サンライズとバンダイのホビー事業部の間で、進める方向で話が固まったんです。ただ、時期に関してははっきり決まっていませんでした。

——その段階でも決まっていなかったですね。

小川 最終話の放送が3月31日だったんですけど、4月1日に自分がツイッターでつぶやいていたころは、まだ具体的なことははっきり決まっていなかったです。その後すぐに、今年の秋に





# 幅広いファン層に訴えかける 3 主人公の布陣

## ビルドバーニング ガンダム

カミキ・セカイのガンブラ。格闘戦に特化したガンブラであり、セカイの次元霸王流拳法と相まって優れた性能を発揮する。セカイ自身はガンブラ初心者だが、そんな彼が駆っても自在に操れるほど、ガンブラ自体の完成度は高い。

'90年代  
ガンダム系  
バトル  
アクション系

関連機体？

### ゴッド ガンダム

ビルドバーニングガンダムの直接的なベース機ではない。あくまで格闘系という共通性がある程度。実際に機体のフォルムも大きく異なっている。



デザイン  
大河原  
邦男



### カミキ・セカイ

聖鳳学園中等部2年に転入してきた少年。次元霸王流拳法の達人であり、師匠とともに修行の旅を続けていた。ホシノ・フミナと出会ったことをきっかけにガンブラバトルの存在を知り、その魅力にのめりこんでいく。



SDガンダム  
デフォルメ系

## ウイニング ガンダム

ホシノ・フミナのガンブラ。全日本ガンブラバトル選手権出場のため、ホシノ・フミナが新たに製作したオリジナルのSDガンダムである。SDガンダムであることのメリットを活かし、様々なギミックが搭載されているという。

デザイン  
寺島慎也

アニメーション  
デザイン  
有澤寛

### ホシノ・フミナ

聖鳳学園中等部3年。ガンダムとガンブラを心から愛する少女。ガンブラバトル部の部長で、選手権、中高生の部に出場するべく、メンバー集めに奔走する。





決まりそう、という恐ろしい話がきて

(笑)。実際自分たちが考えていたのは、来年がガンプラ35周年ということ、2015年の1月がいいなと。ただ、普通に考えれば年末商戦を挟みたいというのはいくぶんわかります。一番想像したくないのは10月……、ただ一年以上開けてしまうと熱が冷めてしまいますからね。まあ決まった以上は仕方がないと腹をくくりました。元々秋ぐらいから『ガンダムGのレコンギスタ』が始まると聞いていたので、こっちは秋はないと思っていたんですよ(笑)。開始時期はズレるだろうなと思ってはいたんですが、そんなことはなかったですね。

——前作は長崎健司監督でしたが、今回は綿田慎也監督に代わられました。

小川 長崎監督としては、前作の25本やりきるつもりで考えていたので、実際に決まりそうだった改めてお話ししたときには、「ヤバイ、ほかの仕事入れてた……」ということ。ただ前作自体、長崎さんも現場にべったりと集中してくれていましたし、セイとレイジの話をきっちりやりきったという気持ちもありましたので。それぐらい力を入れたタイトルということもあり、長崎さんにはちょっと充電してもらいたいという気持ちもあったので、今回は違う監督にご依頼しました。

——そこから綿田監督に決定するまで

の背景は？

小川 誰に引き継いでもらおうかというところで、自分の中でも考えましたし、何人も候補を考えて長崎さんとも相談して、綿田監督になりました。本人は同時に『Gレコ』の3話もやっていて、四苦八苦することになったんですけどね(笑)。

——綿田監督といえば、『機動戦士ガンダムAGE』MEMORY OF EDEN』を見事にまとめあげたという印象がありますね。GM本誌でも大注目の監督さんです。

小川 実際初めて仕事を一緒にやったのは『ゼーガペイン』でしたけど、そのあとも『機動戦士ガンダム00』、『AGE』をやりにきてくれたっていうこともありましたし、『機動戦士ガンダムUC』にも参加していますからね。最近思うのが、メカアニメの演出処理ってそう簡単にできることではない、ということ。まず、そこを最低限クリアしている監督じゃないといけないなと思っていました。その上でも綿田監督はメカの経験値としてはいろんなことをやられていますし、演出としては『ラブライブ!』などもやっていますからね。この作品にはちょうどいいのかと思いました。

——脚本の黒田洋介さんをはじめ、多くのスタッフの方は継続という形でしょうか？

## ライトニングガンダム

コウサカ・ユウマのガンブラ。『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』に登場するリ・ガズィをベースに製作された。オリジナル機体最大の特徴だったバック・ウェポン・システムは、独自の改造によって大きくシルエットが変更されている。ロングレンジに対応するビーム・ライフルを装備。



コウサカ・ユウマ

聖鳳学園中等部2年で、コウサカ・チナの実弟。模型製作大会、アーティストック・ガンブラ・コンテストでグランプリを獲得するほどの、若き天才ビルダー。

宇宙世紀系  
リアル系

デザイン  
海老川  
兼武



ベース機体

### リ・ガズィ

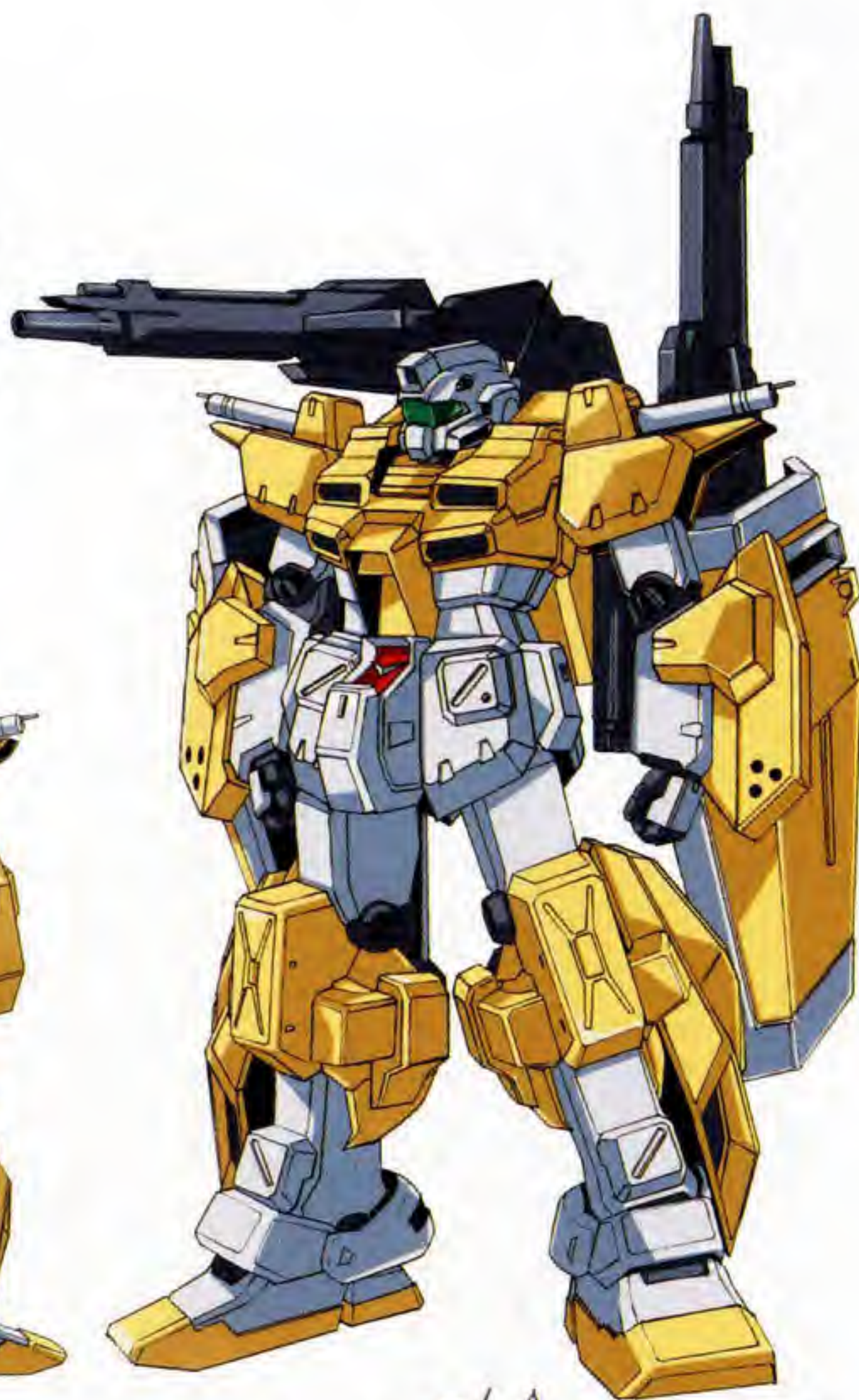
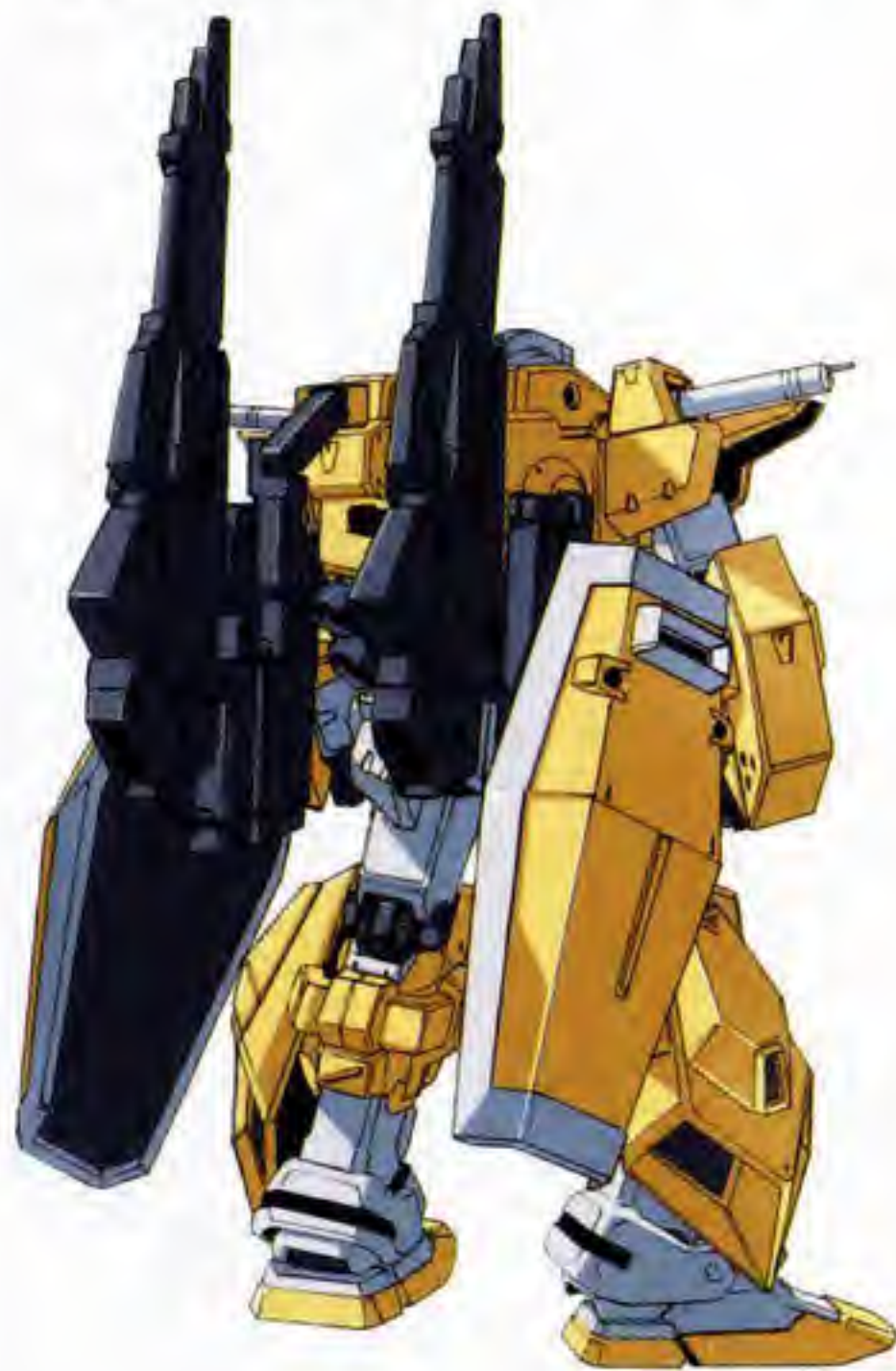
ライトニングガンダムのベースとなったリ・ガズィ。バック・ウェポン・システムはMS時に背面のユニットが分離したが、ライトニングの場合は一体化したまま変形可能。シルエットも大きく変化しており、ユウマの技術の高さが見える。





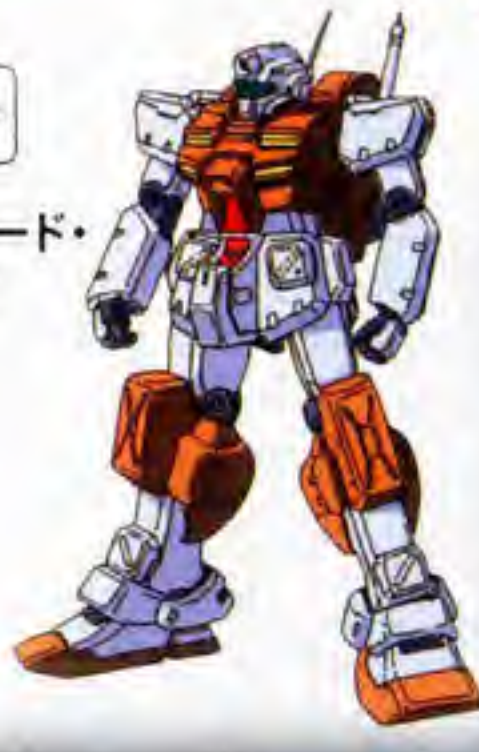
## ジムカーディガン

ホシノ・フミナが当初使用していた。『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』に登場するパワード・ジムがベース。サブアームに懸架されたビーム・キャノン、シールドを装備。脚部推進ユニット、増加装甲などの強化も行われている。



ベース機体

パワード・ジム



デザイン  
有澤寛

新キャラクターのほか、懐かしのキャラクターも



カミキ・ミライ

聖鳳学園高等部2年で、セカイの姉。美貌の持ち主で、ファッションモデルをつとめるほど。



ラルさん

聖鳳学園ガンブラバトル部のコーチ。セカイやフミナたちを指導していく。愛機は、あいかわらずのグフR35。

**小川** まず決まりそうだったという段階で、黒田さんと長崎監督に話をしてみましたし、スタッフは基本継続する形です。世間的には、今秋サンライズのメカ作品が多すぎということを心配さ

れているかもしれませんが、この作品をやっているスタッフは固定が多いので、軸がある分、そこまで大幅に崩れることはないと思っていますんですけどね。ただ思ったよりも間隔が短かった

ので、全体的な準備の時間が前回ほど余裕がないですね。  
セイとレイジの物語は完全に作りきった

——物語的には、主人公が3人へとガリと変わりました。

**小川** なぜセイとレイジで続編を作らないんだっていうご意見もあると思うんですけど、まず1つは頂点であるガンブラバトルの世界チャンピオンになつてしまったこと。もう1つは、レイジとアイラも含めていい地点に着地した形で終わっているの、ヘタにいじりたくないなど。前作ファンの方はセイとレイジの約束の話が見たいと思うんですが、内容的にはOVA1本ぐら

いなんですよね。また、作ったとしても、ものすごい蛇足になりそうですから。そして前作は長崎監督と黒田さんとスタッフが熱を込めて作り上げた作品なので、そこは大事にしたいなど。

——チーム戦としたことも、大きな要素だと思いますが。

**小川** 前作が1対1だったので、ファンの反応としてチーム戦が見たいというのはわかっていました。最大の問題は物量です(笑)。単純に3倍以上になつてしましますからね。本音としてはもっと準備期間をしつかり取りたいところだったんですけど、逆に時間が足りない分、前作のシステムのいいところは引き継いで調整しています。プラモ同士を操って戦う、という分かりやす



い部分に関しては改変することなく活かす形で新規層にも前作同様入りやすい方向性のままです。大幅に変える必要はないと考えていました。

——純粹にバトルの幅が広がりそうですね。

**小川** まあ、とりあえず物量が大変なものに加え、脚本でも1対1なら1話で収まるエピソードが、話数をまたぐというケースは多くなりそうですね。そのあたりのコントロールは、大変ではありません。ただ、明るく楽しくバカなことをやる、バトルは大真面目にやるっていうこの作品らしいスタンスはしっかりやろうという方向性です。

——今回のメカデザイナー陣の編成に

関しては？

**小川** 大河原（邦男）さんも話が決まって時点で、「また主役機をお願いします」というご依頼をしたら喜んでいただけましたし、今回も積極的に関わってもらっています。デザイナー陣も基本継続しつつ、阿久津さんが『クロスアンジュ 天使と竜の論舞』がメインなのでちょっと離脱されましたが、SDの要素を増やしたいということで、新規のデザイナーさんにも参加してもらった感じですね。モデラーのNAOKIさんはバンダイの馬場さんからの推薦もあって。プラモデルが好きな人にとっては、「こういう改造の機体があれば……」っていう要望には応えられるかもしれないですね。

れるかもしれないですね。

——ガンブラに関しては、主人公が格闘系ということでもちょっと驚きました。

**小川** 前はストライクガンダムを使っていたという依頼がありましたけど、今回はオリジナルでいきましょう。それに加えて、前作でビルドナツクルの決着が多くなってしまったので、それをどうにかしようと思ったんです。そこは『機動武闘伝Gガンダム』のよな部分で、様々な技を使うことを意識しています。主人公を拳法使いの少年としたことにも、その意図がありますね。

## 多くのファンのニーズに応える構成

——ビルドバーニングガンダムがオリジナルというのも、面白い選択ですね。

**小川** はい、ええ、完全にこの作品独自のものを作ってしまうと、どこから派生したものかわからなくなりますからね。前回もそうですけど、「近未来だから僕らが見ていないガンダムが実は放送されているんじゃないか……」という形にはしたくなかったんです。そういうことを言い始めると、放送内で劇中の劇的なガンダムを作らないといけなくなってしまうので。そういう意識もあり、オリジナルではあるけど、なにかから派生したんじゃないか……と想像できる余地は残そうという判断ですね。た

たとえばライトニングガンダムはリ・ガズィがベースですし、ビルドバーニングガンダムは放送が始まって見てもえれば「なるほどね」ってわかっていただけたと思います。主人公はレイジのように自分で作るタイプではないので、どうやってガンブラを手に入れるか。そこはどうしようかって話もしましたね。あつと驚くような形で入手しますので、ご期待ください。

——バーニング……は、ゴッドガンダムの海外名ですが、そのあたりの関連性は？

**小川** バーニング……っていう名前を出したのは綿田監督で、ゴッドガンダムの海外名と同じだったのは偶然です。ただ格闘系ということで、ある意味つながる部分はあってもいいかと思いましたが。発注時点ではゴッドガンダムをベースにしてほしいという話は一切していないんです。

——3人チームの編成もイメージが膨らむポイントですね。

**小川** チーム戦にすると決めたとき、『Gガンダム』が好きな人もいれば、リアル嗜好のガンダムが好きな人もいるというガンダムファンの幅広いニーズに 대응することができればなあと。前作のセイとレイジを、作り手であるビルダーと戦うファイターで分けたように、今度はガンダムのジャンルで3人を割り振った結果ですね。バトル系と

ミリタリー系とSD系。この3要素があれば、『ガンダム』を見てきた多くの層の期待にある程度応えられるかなと。もともとマニアックなところに関しては、敵やライバルで使えばいいという意識で、そこはうまく割り振っていただければと思います。

今回は『Gレコ』のMSを出してもいいよ」という話もあったんですけど、そこは扱いが難しいので……。大事な役どころで使えるという保証もないですし、どんな扱いにしても両方の作品のファンにとっては微妙な感じになりますからね。ただ、もしかすると模型屋に飾られているような形で出ることはあるかもしれません。

——初代ガンダムファン、90年代ガンダムファン、SDファンという棲み分けもできそうですね。

**小川** そうですね。宇宙世紀の機体は必ず入れたほうがいいだろうという点に加えて、SDに関しては長崎監督、綿田監督もSD世代なので、メインで出すということに意味があるのかなと。前作は騎士ガンダムとコマンドガンダムは出しましたが、メイン中のメインではありませんでしたからね。SDは作画さんの要望もあったので、結構無茶していますね（笑）。特にSD好きの方は、第4話を楽しみにしてほしいです。

——ガンダムの幅広いファン層まで考



えると確かに難しいですね。レースや野球よりも、ライフルやサーベルで決着をつけたい層というのは確実にいると思いますし。

**小川** もちろん全部の要望には応えられないんですけど、極力要望には応えたいなと思っています。今回はチーム戦ということもあるので、ライバルチームの多種多様で、たとえば真面目なチームもあれば「アホか！」っていうチームがいてもいいと思っています。メカの棲み分けもできるでしょうし、「自分だったらこういうチームにするー」という気持ちも膨らむと思うんです。また、基本3対3ですけど、MAを使うと1体だけになるんですよ。そういうレギュレーション的な部分も面白さにつながっていくかなと。まあMA3体だとかかなり反則ですからね。ネオ・ジオングが3体できたらちょっと困るじゃないですか（笑）。MAは3人で1体を使う、ビグ・ザムみたいな感じですよ。

明るく楽しく見やすく、  
バトルは熱くが信条

——登場人物もかなり多くなりそうな気がします。

**小川** まあ前作は基本1機に1人で、主人公は2人でしたけど、今回は相手も3人なので、キャラクター数がとても多いんです。その点は黒田さんもだ

いぶ苦労されている感じですね。

——前作のキャラクターがどこまで登場するかも、注目されるのではないのでしょうか？

**小川** 今回は下の世代3人の物語であるということが基本ですね。その上で前作のキャラクターの扱いには注意しています。印象が強すぎますから。その中でもラルさんは世界観をつなぐ役として、引き続き登場してもらっています。新規で見える人もいれば、当然続編として見る方もいらっしゃいますからね。ただ、軸になるのはやっぱり新キャラクターで、なんとなく前作とつながりのある連中が出ていく感じでフォローできればなど。意外な登場をするキャラクターもいると思うので、そこは期待しつつ待っていてもらえれば。

——今回3人が挑戦するのは中高生の部ということですが。

**小川** そうですね。中高生の部にしたのは、インフレをリセットしたためです。そういう意味では、3人がセイとレイジ以上のところに行くのは難しいのですが、また別な面白さを感じてもらえると思います。そこは学生の大会とプロの大会があるという程度の認識で問題ないかなと。

——入口はさらに広くなったという印象ですね。

**小川** 初めて『ガンダム』に触れる人たちには、いろんなバリエーションの

中で自分の好きな『ガンダム』を見つけてもらえればうれしいですし、キャラクターから入ってもらっても構いません。入口として機能してくれる部分と、既存のガンダムファンに向けたという部分で、作品として応えられる幅ははつきりしてきたと思います。

手を抜かずに作ったものをたくさん提示してみても、その上で自分の好みで選んでもらう……今ってアイドルみたいなタイプを出して、視聴者にも選んでもらう形式じゃないですか？『ガンダムビルドファイターズ』はある意味、それに近い部分があるのかなと思っています。普通の『ガンダム』作品だと、まず世界観があつて、設定があつて、勢力があつて……そういう理由付けが必要ですよ。そういうところをすっ飛ばせるのは、プラモデルがメインの作品ならはかなと。

今回も発表時主人公たちのガンブラ3体ではなく、パワード・ジムに食いついている人もたくさんいましたからね。ビルドバーニングは見る人によっては「武器がついていない……」って意外に思う人もいるかもしれませんけど、映像を見たらファンになってくれるというケースもあるでしょう。

——ガンブラという題材はいいフィリターになっていますね。

**小川** サンライズの『ガンダム』を作ってきている制作としては、ガンブラ

だからできている部分はあると思うんです。これぐらいやってもいいかなって。どうしても戦争やストーリー重視の『ガンダム』になると設定的にありえない、おかしい、という視点でこだわらなきゃいけないのは仕方ないところですよ。そういう意味では、真面目なミリタリー的な部分も、『Gガンダム』的な熱い戦闘もできる。ただいろいろできるがゆえに大変な部分もあるという感じですね（笑）。

——位置づけ的には、二期というのとはちよつと違う感じがしますね。

**小川** 二期ではないですね。そこは新シリーズになるでしょう。

——ファンの方の期待が高まっています。  
**小川** 前作はここまで期待されていなかったんで、好き勝手やっていた部分があったんです（笑）。でも目標値も上がっているんで、よりハードルは上がっているかなと。ただ、前作とやっている方向性は変わっていないんですよ。昔からある王道のストーリー展開を、変わらず本気でやっていくということです。そこは親の世代が子供のころ見ていて印象に残っている作品の面白さは、今の子供にもちゃんと届くという考え方です。今回は『Gレコ』も『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』ありますし、よりこちらはライトに楽しく、見やすくてほしいかなと思います。



## グレメカ的こんなチーム作りたい！

さて、『トライ』はチーム編成が最大の魅力であり、  
きっと見ていると自分のガンブラチームを作りたくなるだろう。  
ここでは本誌で考えたガンブラバトルチームをご紹介します。  
なおこのチームは本編とは一切関係ありません。

これが本家ガンダムチーム！



ZZガンダム、Zガンダム、  
ガンダムMk-II

ZZガンダム、Zガンダム、ガンダムMk-IIのガンダムチームを再現（百式はごめん）！ 高速タイプのZ、大火力のZZ、オールラウンダーのMk-IIと、意外とバランスの取れたチームになるかもしれない？



ザクザクザク！ ザクチーム



量産型ザク、ハイザック、  
ザクウォーリア

量産型ザク、ハイザック、ザクウォーリアの緑の量産ザクチーム。宇宙世紀にこだわるなら、ザクIIIでもOK。ザクはバリエーションが豊富なだけに、これ以外にもいろいろな組み合わせが楽しめるそうだ。



90年代のパッションを感じさせるゼチーム



シャイニングガンダム、  
ウイングガンダム、ガンダムX

90年代の宇宙世紀以外のガンダムで構成されたチーム。シャイニングガンダム、ウイングガンダム、ガンダムXというラインナップ。実は格闘系、高速戦闘、砲撃とバランスが取れているチームなのだ。



砂漠の熱い野郎どもチーム



ディザート・ザク、ドム・トローパー、  
ディザート・ゲルグ

砂漠専用MSで構成された熱気溢れるMS軍団。ちょっとロンメル隊風味。ディザートザク、ドム・トローパー、ディザート・ゲルグのトリオで、砂漠戦ならおまかせあれ。でもこれって『機動戦士ガンダムUC』ep 4の再現だったりして……。





# 爽快！戦車アクションの秘密に迫る！

インタビュー／コメンタリー... 3D監督 柳野啓一郎 3Dチーフモデラー 後藤岳 3Dプロデューサー 向田善弘



## ガールズ&パンツァー GIRLS und PANZER これが本当のアンツィオ戦です！

劇場でのイベント上映も好評でロングランとなったOVA『これが本当のアンツィオ戦です！』。多くの戦車ファンを引きつけ、ガルパンファンを楽しませてくれた戦車アクションについて、スタッフに話を伺った。

TVシリーズから蓄積された  
戦車描写の集大成

いわゆる「萌えミリタリー」への注目が集まる中で登場した『ガルパン』だったが、ライトなミリタリーファンはもちろん、かなりヘビーでマニアな戦車ファンからも注目され高い評価を得ることとなった。しかし「存じの通り『ガルパン』で描かれる戦車はガチガチなリアル表現だけを追ったものではない。リアルな雰囲気をもとにしながらアニメらしさにあふれる動きによって、戦車がより魅力的に描かれていたことが多くのファンの心を捕らえたのだ。そしてこのOVAにおいて戦車アクションはさらに完成度の高いものとなり、大洗とアンツィオが繰り広げた戦車戦を堪能させてくれた。八九式と豆戦車カルロ・ペローチェの追撃戦、III突とセモベンテの一騎討ちなど、決勝戦の戦いに負けないシリーズ屈指の名シーンが多数誕生している。3Dモデルの作り込みや走行シーンの演出についてなど、製作スタッフのコメントリーを交えつつ振り返ってみよう。

「ガールズ&パンツァー  
これが本当の  
アンツィオ戦です！」

●Blu-ray & DVD、  
バンダイビジュアルより発売中  
価格 Blu-ray：7,560円（税込）  
DVD：5,940円（税込）  
●公式サイト  
<http://girls-und-panzer.jp>  
©GIRLS und PANZER Projekt

構成・文 南波健一郎

戦車道全国大会2回戦。大洗女子の相手は「調子づか  
せると手強い」と評判のアン  
ツィオ高校。しかも密かに  
重戦車を導入するなど油断  
はできない。大洗も訓練を  
重ね戦いに挑むが...



↑戦い終われば同じ戦車道仲間。うち分け合った少女たちの笑顔が素敵だ。『ガルパン』のキャラアニメとしての魅力も再認できるだろう。



# 元の戦車のかっこよさを再現するために

誌上コメントリー

## カメラワークなどを駆使した画面

●迫力ある戦車戦を見せるために取り入れられた工夫。カメラワークなどもその一つだ。

**柳野** 後半との対比で練習シーンあたりは戦車の重量感を意識した動きをさせています。試合とのメリハリが付くような感じです。——モデルの変形などはさせているのですか？

**柳野** いえ、それはやっていません。カメラアングルと画角などカメラの効果だけで対処できますし、元の戦車のかっこ良さを出すのであるならば、この方

が良いと思うんです。コンテにドッグファイトという指示があって、それならばカメラが止まっているのではなく、こんな感じが良だろうと好きにやらせてもらったカットもあります。

それと戦車にカメラがピタリとくっついて背景だけが動いているという良くある方法は絶対に取りたくないというのがありました。カメラマンがいて戦車を撮影しているというのが基本方針です。カメラマンとの速度差など演出に取り入れています。

⇒訓練中の38(t)。目の前で旋回していく迫力あるシーンだ。またカメラも移動していくことで、旋回中の車体にかかるGなども伝えてくる。



⇒同じく練習中のⅢ号突撃砲。動き回る38(t)などに対して、ずっしりした頼もしい感じが出ている。試合での動きとの差が際立つ。

⇒長回しで追った追撃戦。デジタルBG(背景)をその時間分作る必要があるなど、実はかなり手間がかかっているシーンだ。



⇒カメラのすぐ脇を高速で戦車が通過していく。追っ手の銃撃なども加わって緊迫感のある場面だ。



誌上コメントリー

## 履帯跡や土煙による戦車の走行表現

●履帯跡による演出について。——戦車の走行シーンですが、履帯の跡などはCGですか？

**柳野** 要所要所でCGのものと美術素材を使い分けています。しかしその違いが気にならないよう作っています。

寄りのところは美術ナメ出し、動いているところはCGという感じです。その時によりベストな方法を選ぶということで変わっています。

**向田** 最初は付ける予定はなかったカットも、チェックすると前を走っている戦車の履帯跡が

ないのはおかしいよね……と言う事で追加したりもしています。

**柳野** CGですと簡単に付けられると思われがちですが、かなり手間がかかる作業で、履帯跡がメインになるのかなどで、入れ方も決めています。

——土煙などもあまり、もうもうとした表現ではないですね。

**柳野** サスペンションや履帯の動きなど見せたいということもあり、薄目に表現しています。逆に遠景になるとそれらが小さくしか映らないので力強さを出すため濃くしています。

⇒適度な土煙により、戦車の走行装置などの細部の動きも見えて楽しむことが出来る。爆走する戦車の迫力も十分感じられる。



⇒戦車らしい走りを感じさせながら、適度な土煙で履帯やサスペンションなど足回り動きも見る事ができる。



⇒練習シーンでの八九式と38(t)の履帯跡。戦車ならではの履帯跡の扱いもこだわりながら演出と絡めて表現されている。

⇒砲撃の閃光や硝煙の効果も戦車らしさを感じさせてくれた。また発砲時の車体の揺れなどもリアル感いっぱいだ。





## 走り方に見る戦車の個性

●キャラクターとして見せる戦車の動きについて。

——練習パートで俯瞰から見たシーンで、戦車がそれぞれ違った動き方をしているのは芸が細かいですね。

**柳野** これは戦車の性能の違いということもありますが、乗っているキャラたちのスキルの違いで走り方にも個性が出ているということです。OVA時点での大洗はまだ戦車の操縦や指揮にも慣れていない子たちも多いわけですね。そうした完成されて

いない感じを出すというのが水島監督も私たちも考えていたことでした。1年生チームはまだ下手クソで訳が分からない方向に行ってしまったたり、38(t)は生徒会広報の河嶋が指揮をしているということで若干勢いに乗りすぎで走っているとか、Ⅲ突はマイペースなどキャラ付けをした動きをさせています。乗っている人たちと総合して戦車のキャラクターが出来上がっています。逆に戦車の動きから乗っている人の個性や表情が見えれば勝ちかなと思います。

→1台ずつ1つのキャラクターとして成り立った「ガルパン」の戦車たち。乗り手の個性までもそこには投影されていた。

重箱のシミ

見ててお腹がすきました

アンツィオ校の屋台で売られていた名古屋名物「イタリアン」こと鉄板ナポリタン。イタリアにはナポリタンはないが、あえて出すところにコダワリがあると見た！



Girlpan CGtaktik:2

## 作り込まれた戦車モデルの魅力

## 車体の汚れや塗装はがれの見せ方

●戦車をよりらしく見せるための工夫について。

——戦車のアップシーンでは、塗装はがれの表現も大画面ゆえにリアルに見えましたね。

**後藤** TVシリーズの時から塗装はがれなどの表現を入れていこうということで、写真などの資料を見比べてどの表現が良いかを決めて採用していったんです。戦車に寄ると気づくように弱めに入れたんです。最初はもっと派手派手しく入れていたのですが、セル絵との絡みで寄ったときにちょうど見

えるくらいが良いということで極々弱めに調整しました。

——寄り用のモデルは作られたのですか？

**柳野** 遠・中・近それぞれ専用のモデルを用意する方法もあるのですが、本作では1モデルで全て作りしました。遠景、中景、近景それぞれに対応して見え方が自動的に変わるようになっています。戦車をキャラクター的に見せたかったので、わりと質感はシンプルにしてセルのキャラクターっぽく見せています。



←泥汚れや傷なども加わり、リアル感あふれる戦車を見ることができる。その「らしさ」を多くのファンが楽しんだ。

→P40の上部ハッチから周囲を見るアンチョビ。砲塔上部の質感などが戦車の雰囲気を盛り上げてくれる。



## 遠近表現にも3Dの特徴が生かされる

●ひとつのモデルで3Dを作っていくメリットとは。

——遠くから近くが見えているシーンでも、同じモデルですか。

**柳野** そうです。距離などを指定して見え方などチェックして進めています。

**向田** Ⅲ突とⅣ号が対峙して砲撃するシーンなど、最初は真面目に距離の数値を入れて作ったのですが、ちっちゃ過ぎて分からない(笑)、なんていうこともありました。ちょっとずつ近づけたりして完成形になりました。

**柳野** 最初1500mということで計って入れたんですね。でも点にしか見えなくて(笑)。

**向田** そして修正してみたら、今度は近いと言われてまた直してという作業でした。

**後藤** 一番最初の頃に遠景用のモデルを作ろうかと相談して、Ⅳ号だけ引き用のモデルを作ったんです。でもモデルを差し替えていく手間など作業的な問題もあって役に立たなかったんです。そこで1両のモデルをそのまま使っています。



←遠くに見える戦車も近景で使用したものと同一モデルが使われた。その上で見え方などを検討してシーンが作られる。

→森の中ですれ違うⅣ号とP40。遠景から近景まで1つのモデルを使うことで制作の効率もアップしたという。





## 戦車戦の雰囲気作りや戦車細部へのこだわり

誌上コメントリー

### 光と影が生んだ臨場感

●臨場感あふれた森のシーンはどう作られていったのか。

——森の中に佇む戦車に木漏れ日が当たるなどして、森林戦の雰囲気が出ていました。

柳野 森の中のシーンでは影のマスクを作って光と影の表現を作りました。

——アンツィオ校が作戦で設置した張りぼて戦車の質感が、いかにもそれっぽくて。

柳野 打ち合わせでこれは作画でやったら面白いんじゃないですかと提案したんです。

→森林内を走行するIV号と38(t)。ジャーマングレーの車体色が森の中でどう見えるのかなど、こうしたシーンで体験できる。



本編でたまに出てくる手描き戦車のメタ的なネタです。「ここはCGで作ってないな」と考えるコアなアニメファンほど作中世界にシンクロできるギミックです。戦車の下絵のデータをお渡しして作画さんに手描きしてもらいました。

そんなわけで実は無駄に手間がかかってるんですよ(笑)。監督もBG描きだと違和感が出すぎるとのご意見でしたし、作画にしてちょうどいい感じになったと思います。

→アンツィオが森の中に立てた張りぼて作りの戦車。車体表面に汚れなどがなくてきれいすぎるのが怪しいところ。



←坂路を進む大洗女子の戦車たち。開けた荒地とは違っている戦車の見え方も、森林戦の雰囲気を盛り上げてくれる。



↑森の中から現れた38(t)。木漏れ日を浴びての光と影のコントラストが、森の中という雰囲気を演出している。

誌上コメントリー

### スコープやハッチなどの動作も見所

●戦車の動くパーツによっても特徴が良く表現されていた。

——馴染みのないイタリア戦車でしたが、本作で注目度も上がったように思います。

柳野 ミリタリー監修の吉川(和篤)さんから指摘されて修正したのがセモベンテで、最初車体上部から出てくるスコープを出し忘れていたんです。吉川さんから「これを出さないと撃てない」と言われて修正したんです。全部のシーンでスコープを出すか出さないかというのも

問題で、撃たれてから出すとかここでは収納するなどシーン毎に決めていったんです。このスコープの動きも意外と面白いカットになりました。

後藤 面白いといえばカルロ・ペローチェとセモベンテの上部ハッチについて、本作はその特徴を説明するのに最適な映像にもなりました。両方ともハッチが後方に開くのですが、その様子がよく分かると思います。なぜこういう構造にしたのかは謎なのですが(笑)。



→攻撃態勢でこちらに向けて動き出したセモベンテ。車体上部からスコープが飛び出しているのが分かる。

→後方から見たセモベンテ。前方が開く上部ハッチの様子がよく分かる。カルロ・ペローチェも同様な開き方をします。



←坂を下ってくるアンツィオ校のP40。マウンドを乗り越えるときの履帯やサスペンションの挙動なども注目だ。



→ジャンプしたカルロ・ペローチェの履帯が緩む表現。実車ではありえない挙動だが、アニメとしてありの動きだ。



## リアルとアニメの楽しさが融合

誌上コメントリー

## 激走、カルロ・ペローチェ！

●『ガルパン』ならではの戦車シーンはどう生まれたのか？

——アンツィオの戦車も大活躍でした。特にカルロ・ペローチェの激走は楽しめました。

**柳野** 本作はアニメ的な演出と軍事的要素をどう落とし込むかというところがあるのですが、それが良い意味の相乗効果となって面白い絵が作れました。

カルロ・ペローチェのシーンでは、動きの楽しさが優先されています。監督もカルロはお気に入りでした。

**向田** P40がもっと活躍すると思ったんですけど（笑）。

**柳野** 活躍しませんでした。その分カルロが動き回って大活躍でした。監督の意図としてWRCのラリーカーのような感じを出したいということをおっしゃっていて、段差を超えて飛び上がる場所などまさにそうですね。

こういう突飛なアクションのカットでは必ずリアルな表現も大量に織り交ぜてそれらしく見えるようにしています。

→ジャンプするカルロ・ペローチェ。カーブを曲がるときにドリフトしたり、走りながら回転したりと大活躍だった。



←カルロ・ペローチェのサスペンションの動きにも注目。細部のリアリティが派手なアクションの土台となっている。

誌上コメントリー

## 戦い傷つき汚れていく戦車たち

●壊れていく表現はどう作られていったのか。

——次々とカルロ・ペローチェもやられてしまいます。

**柳野** 壊れていく戦車についてですが、壊れたり汚れていくパターンをコンテから抜き出してそれに対応したモデルを1両作りました。それを分割して6パターン作ったんです。ただしそのうちの2パターンはペパロニ車が横転した以降のパターンで、実質は自由に使えるのは4パターンでした。ただ、それをカッ

トのつなぎなどで上手く使い分けて、カルロ全車が壊れていくのを見せました。

**後藤** ただ、パターンはすごく薄いものからMAXの壊れて汚れたものまでグラデーションにかけていきますので、バリエーションはかなりあったかと。

——セモベンテもⅢ突との一騎討ちなどで傷つきますね。

**後藤** セモベンテに関しても壊れモデルを作って、そのパーツと入れ替えていく形で壊れたり汚れていくのを見せています。



←作戦を見切られ次々と撃破されていったアンツィオ校の戦車たち。破損したり、ススで汚れたりのパターンが作られた。

→Ⅲ突との一騎討ちで破損したセモベンテ。正面装甲やフェンダー部分などに傷の跡が加えられた。



誌上コメントリー

## アニメならではの表現

●観客を引きつける『ガルパン』の戦車の演出について。

——カルロ・ペローチェの動きなどもそうですが、アニメならではの表現も本作の魅力ですね。

**柳野** 現実ではあり得ないんだけど、作品の中では納得してもらえるという形にはなっていると思います。カルロなど3tを超える車重なので、横倒しになっているのを女の子2人で元に戻すのは無理なんです。

——あのシーン見ていて嘘だとか、おかしいとは思わないです

ね。あのシーンは車体はCGですが、人物は？

**柳野** 人物は作画をお願いしています。3Dの人物モデルでラフを作って、それを元に作画してもらいました。乗ってた子たちの急いでる感じなども出せたんじゃないかと思います。

——Ⅲ突とセモベンテの一騎討ちも迫力満点でした。

**柳野** カトキ（ハジメ）さんのコンテをベースにどうやったら戦車でカンフーできるのか殺陣をスタッフと考えながら作りました。



←横倒しになったカルロ・ペローチェ。小さな車体のサイズや軽快な走りを見ると、起こすのも可能に思えてくる。

重箱のスミ

## 戦車資料がここにも

アンツィオ戦の対策を練る大洗女子のメンバーが見ていたのは、アニメスタッフも3Dモデル制作などで参考としたイタリア戦車の資料だったりする。





インタビュー

# 『ガルパン』における戦車のリアルとは？

ここでは3D製作の中心となった柳野さんたちに、改めて戦車を描くことの苦労話や完成した作品を見ての感想などを伺った。

——『これが本当のアンツィオ戦です!』が、TVシリーズからさらに進化した戦車シーンが楽しめました。

**柳野** 基本スタンスはTVシリーズの延長上なのですが、蓄積されたノウハウなどが生かされているかと思っています。

また背景などBGもギリギリになってですがTVとの違いを出したくて草や木などを描き足したりしています。今回は自分でかなりのカットを作ったというか、作らなくてはならない状況があつて(笑)。TVよりもだいたい細かいところまで手を入れています。

——ノウハウによって手間などもかからないようにする、という方



↑戦車のカッコ良さを感じさせると共に、アニメとしての面白さも体感させてくれた戦車戦だった。

向ですか？

**柳野** いやー、処理を加えれば手間はやはりかかってしまいますね。どうしても省けない表現との見極めが大切になってきています。

またこちらで入れた表現が、3D以外のカットにも影響してしまいう場合もありますので、その調整などいろいろ大変になってしまいますね。

——カルロ・ペローチェなど、ともかく戦車が動き回ってくれました。

**柳野** 走行に関しては大ウソをついているのですが(笑)、そのところどころの細かい挙動については逆にリアリティを出しているんです。

本作だけではないのですが、リ

アルとアニメの線引きというのがあると思うんですよ。学園艦ですとかカーボンコーティングですとか、メンテナンスで走行性能が向上しているなどもそうですが、そうした積み重ねがある上で、自然に見えない動きが出来ていればと思います。

——サスペンションの動きなど、リアリティの積み重ねもあるからこそ、アニメ的表現も生きているのが本作ですね。

完成した作品を見直しての感想などはいかがですか？

**向田** 劇場上映は音響も良く、音のリアル感がすごかったですね(注：劇場により違う場合もあるが、基本4・1ch音響で上映された)。

**柳野** 新宿のシネコンで見たのですが、一番大きなスクリーンで上映されていて驚きでした。さらにロングラン上映もされたとのこと、本当に有難いです。

——次は新作劇場版ですね。

**柳野** いろいろと準備中ですので、楽しみに待つて頂ければと思います。

↓期待されたP40だったが、あまり活躍できなかった。それに対して手前のカルロ・ペローチェは大活躍で人気者に。





# キャプテン・アース

## Captain Earth

WHEN I OPENED THE BOOK CALLED TRUTH, MY CHILDHOOD ENDED.  
WAS A SUMMER I COULD NEVER FORGET.

『キャプテン・アース』のギモンにお答え!

### キャプテン・アース

●放送日  
MBS 土曜 25:58 - 26:28  
TOKYO MX 日曜 23:30 - 24:00  
テレビ愛知 日曜 25:35 - 26:05  
MBC 水曜 25:35 - 26:05  
BS11 日曜 27:00 - 27:30

●公式サイト  
<http://captain-earth.net>  
©BONES/CAPTAIN EARTH COMMITTEE,MBS

構成・文・星★馨介

アレナよに!?

物語もいよいよ終盤戦に入り、怒涛の展開を見せる『キャプテン・アース』。パワーアップしたアースエンジン・インパクターによるメカ戦や、登場人物たちの心情を吐露したドラマも見どころだが、やはり設定的なアレコレも気になる!そこで今回もシリーズ構成を担当している榎戸洋司氏のコメントをメインに、『キャプテン・アース』の謎について迫ってみよう。

(SF考証/監修・鹿野司)



キャプテン・アース!





# 遊星歯車装置の謎

Captain Earth  
Question

03

オルゴン  
エネルギーの  
集め方

覚醒後にセツナは人間からオルゴンエネルギーを集めていたが、あれはどのように行っていたのか。破滅願望があると集めやすいようだが。

**A.**キルトガングの状態なら一定の距離に接近すれば、容易に知的生命体からリビドー（オルゴンエネルギー）を吸収できます。アバター状態では、セイレーンなど特殊な王族の持つシンギュラリティによって周囲の人間からエネルギーを奪うことはできません。ただ、その場合は「破滅願望」がある程度強い人間からしか吸収できないようです。その際に必要な装置は、エネルギーを吸収したい対象の多い地域まで運んでいって使用しています。



↑アバター状態では吸収のために機器も必要とする。キルトガングにとっては煩わしいことだろう。

Captain Earth  
Question

04

他のメンバーはいつも何してる？

アマラとモコ以外のメンバーはあまり積極的にオルゴンエネルギー奪取に向けて動いていなかったようだが、彼らはその時に何をしていたのだろうか。各人でモチベーションに結構な差がある？

**A.**アバターとして生きてきた17年間の人間界での経験が、予想外に彼らの心に大きく影響し、各自色々と思うところがあるのではないかと思います。そもそも彼らは軍隊のように規律で動いているわけではなく、不老不死の気ままなスペースバンパイアですから、まあそんなに急いでいろいろやろうとは思ってないのかもしれませんが。アマラは其中でも積極的ですが、ちょっと「悪の軍団」ごっこを楽しんでいるフシがありますね。

↓覚醒後もアイドル活動を続けるアイ。覚醒前は積極的ではなかったが、意外と気に入ってるのかもしれない。



Captain Earth  
Question

01

バクのシンギュラリティで何が起きていた？

**A.**バクのシンギュラリティは再生する力です。マグス号事件で死んだ人間もバクのシンギュラリティで蘇生されましたが、それは本当に生き返った訳ではなく、バクのシンギュラリティの干渉によってのみ生命活動が維持されるバーチャルな生命体になったということでした。それゆえにバクの干渉下であれば、不死身だったともいえます。でもクミコは自分が死んでいるのではといったことなど色々と感じて苦悩しており、それが悪夢となって自分を苦しめていた。そのクミコの苦しみを知ったバクは、シンギュラリティによる干渉をやめてクミコのバーチャルな生命を消してしまったのです。



↑クミコを守ろうと決めたバクがクミコの（バーチャルな）命を消す……。なんとも物悲しい選択。自棄にもなるというものだ。



↑狩屋や組長はクミコとバクにとって好ましい存在ではないが、能力の対象を細かく選べないためやむを得ずバクは彼らにも仮初めの命を与えた。

Captain Earth  
Question

02

セツナはキルトガングの王族なの？

**A.**セイレーン（セツナ）は銀河全域に生息しているキルトガング族の数少ない王族の一人です。王族の持つ能力としてエゴブロックを再生することができますが、アバターなどに精神のバックアップが残っていないと王族でも再生は不可能なようです。



↑エゴブロックの再生やオルゴンエネルギーの収集など、王族の保つ力はキルトガングの根源に関わっている。

## グローブとミッドサマーナイトの謎

Captain Earth  
Question

05

基地によって迎撃派と  
方舟派が分かれている？

方舟派は障害となりつつあるダイチたちを排し、ハナを確保しようとした。そのためにグローブオーストラリア中央基地へと彼らを落下させたが、基地により派閥があるのか？

**A.**グローブ各基地に方舟派と迎撃派がそれぞれいますが、グローブのメンバーで一番多いのは迎撃を試みつつ、万が一の保険としてキヴォトス計画を進めていく、という両面作戦を支持している人たちでしょう。ただ、オーストラリア中央基地は方舟派の勢力が強く、種子島基地は迎撃派の勢力が強い、といった基地ごとの傾向はあるようです。



←方舟派の色の濃いオーストラリア中央基地ではハナのみが大切にあり、ダイチたちは命すら顧みられなかった。



→迎撃派を率いるトップ3の一人でもある西久保が司令である種子島基地はやはり迎撃派の色が濃い。



07

ブーステッドプラスマグナムと  
オルゴンエネルギー

**A.** ライブラスターのエネルギーには、破壊エネルギー以外の様々な“インテリジェンス=情報”が含まれています。それらの多くは現在の地球の科学力では解析できないモノですが、可能な限り破壊エネルギーに変換、特化し、攻撃力を強化したのがブーステッドプラスマグナムです。その強化はキルトガングのエゴブロックを彼らの意志とは無関係に有無を言わず破壊するのが目的となります。逆にいうと、普段はインテリジェンスを残したまま弾として発射している状態です。多分、破壊に使うエネルギーより多いくらいの割合で含まれているのではないのでしょうか。

↓ 純粋に破壊のためのエネルギーを高めた武装がブーステッドプラスマグナム。



06

アース  
エンジンの  
必殺技!?

第17話でアースエンジン・インパクトがキルトガングたちの動きを封じる波動を肩から発していたが、あれはどのようなものだったのか。

**A.** キルトガングの制御系に干渉する信号を、アースエンジンが備えていた機能を使い、アカリが放ったものでしょう。本来はそういった使い方をする武器ではなく、通信などに使われていた電磁波の一種に過ぎないと思います。



↑ 咄嗟にただの通信設備を攻撃に転じるアカリの機転、さすが魔法少女である。

## 他にも細かく 気になるアレコレ

10

ハナの「いっそのこと殺そうと思った」  
ってどういうこと!?



ギョッとさせられた第14話のハナの告白。その真意は?

**A.** ハナはダイチが好きで、それゆえに本当の自分を知られると嫌われるかもしれないという恐れが膨らみ、思わず口走ってしまった言葉です。けれども本当にハナがダイチを殺すはずもなく、あの言葉はその直後に告白した「あたしはダイチが好き」と同義です。ハナはそのくらい一途な子なんです。

08

エンタングルリンクとは何?

**A.** エンタングルリンクとは超空間移動のことです。ライブラスター操者のスキルが上がると、これを単体で行えるようになることは遊星歯車装置も予測していました。知的生命体が超空間移動を行うと、その精神が移動そのものの現象と深いレベルで干渉し合います。それは移動している人間の主観でみると、“夢”に近いものとなって現れるようです。テッペイやハナもエンタングルリンク時に何らかの干渉を受けていますが、特にダイチの場合は初めてのエンタングルリンクだったので、“夢”のような主観的な環境にいたのでしょうか。もしもう1話あればアカリの夢のエピソードがあって、そこでアカリが自分のライブラスターを手にしていた……かもしれません(笑)。



11

戦いが終わった後も  
ダイチたちはライブラスターを使える?

**A.** 使えると思います。ライブラスターはもともとダイチたちの一部、ダイチたちに内包されていたものだったのではないのでしょうか。自分の手を自分の意のままに使えるということに、不思議なことはないはずです。



09

バックに乗っ取られた  
久部社長はどうなっている状態?

人工知能のバックに意識を乗っ取られるという衝撃的な展開を見せた久部社長。しかし正確にはどのような状態なのか。

**A.** インストールされた時点で、久部の肉体はバックの意識に支配されています。バックの意識はオーベロンの制御システムであり、もともとバックは機械知性体です。その意識はデジタルな思考であり、“株分け”しても同じ意識、同じ目的で行動していると考えられます。また、様々な方法でバックと“久部”は常に情報を交換しあい、ほぼ同一意識体と呼べる状態になっているようです。





## 14 人工衛星 レガシーのひみつ

かなり重要な施設風に描かれていたがあっさりブルーメのビームで消滅してしまったレガシー。

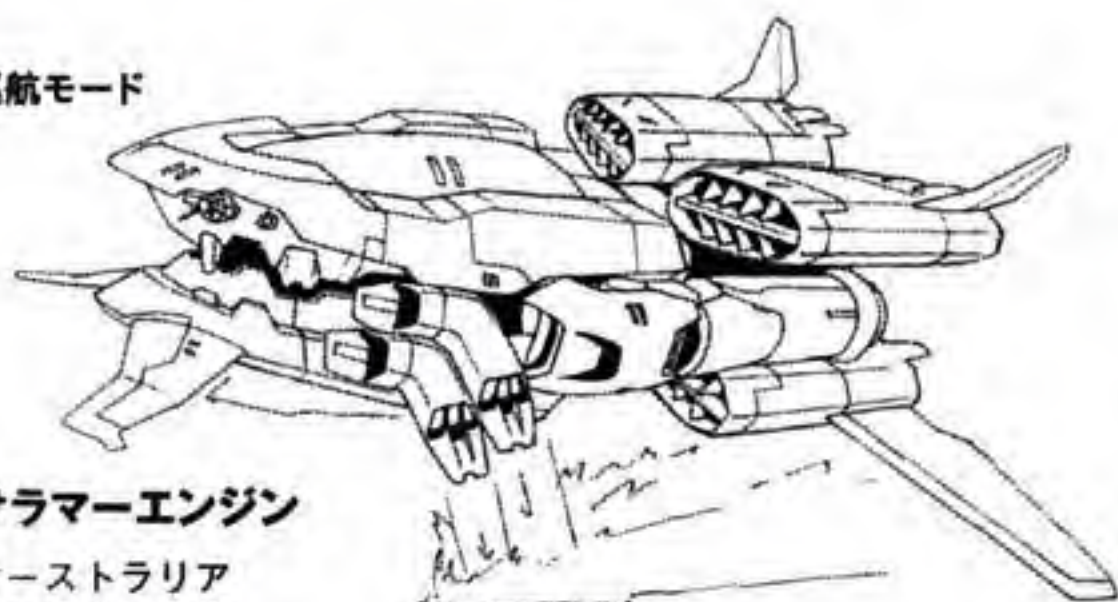
A.レガシーの質量は10万トン程度で、直上から秒速6キロほどで種子島近辺に衝突しようとしていました。この衝突エネルギーはおよそ $1.8 \times 10^{15}$ 乗ジュール。広島・長崎型原爆のおよそ100倍に相当します。

それだけ巨大な質量の人工衛星というのもすごいですが、それを一瞬で消し飛ばして大爆発を起こしたブルーメ砲はもっとすごいということか。



## 後半に登場する エンジンたち

巡航モード

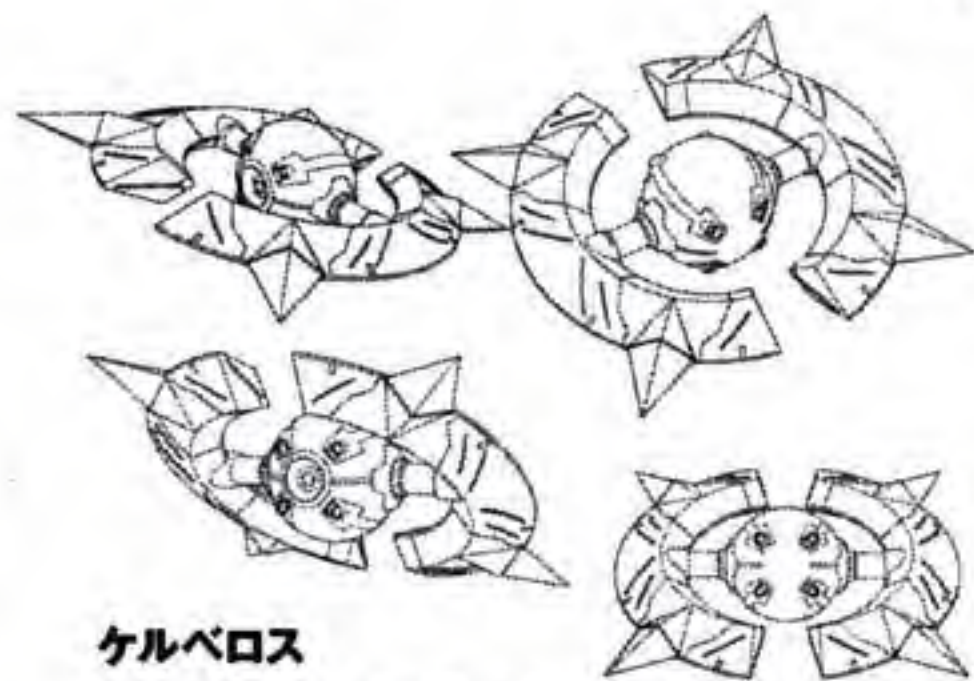


サラマーエンジン

オーストラリア中央基地に配備されていたエンジン。変形機構を持つ。



戦闘モード



ケルベロス

キルトガング迎撃用の無人インバクターだが、簡単に制御を乗っ取られてしまった。



フレアエンジン・インバクター

肩部に大型キャノンを2門装備した火力重視タイプ。ハナが搭乗していたインバクターだが、決戦時にはハナはブルーメの操縦に注力していたため3機のエンジンシリーズで連携を組む機会は少なかった。

## 12 ビッツやラッパは何者だった？

オルゴンエネルギーの動きを感じ取ることができたりといった能力を持つだけではなく、セツナがセイレーンとして覚醒した後にいなくなったりと、意味深な描写も多かったビッツやラッパ。結局どんな存在なのか。

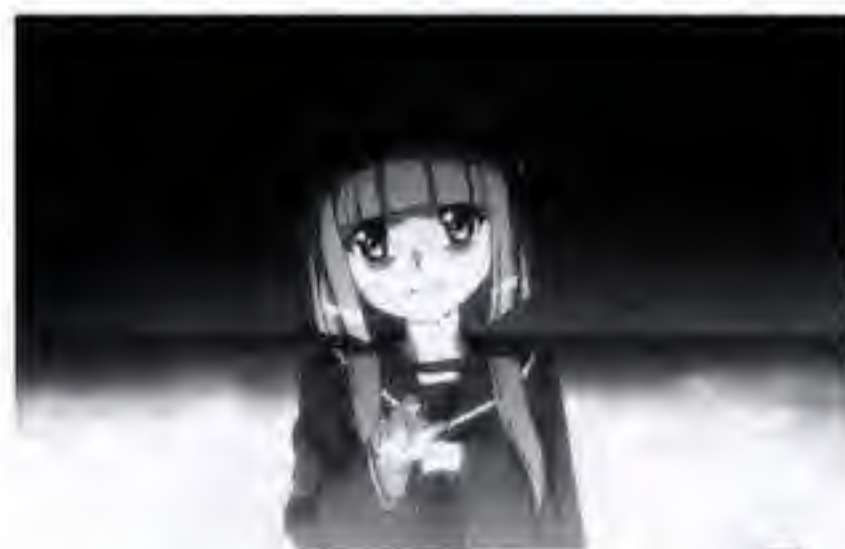
A.ハナやセツナの影のようなもの……だったんじゃないでしょうか。ラッパがセイレーンとして覚醒した後ラッパがいなくなるのには、本作のテーマ的に重要な意味があります。



## 13 エーリアルは何者だった？

ランドセル+縦笛という度肝を抜くスタイルで第一話から登場していたエーリアルだが、彼女は一体何者だったのか。もしかしてキルトガング？

A.彼女はキルトガングではありません。というよりも、キルトガングとはもっとも異なる、正反対の存在ですね

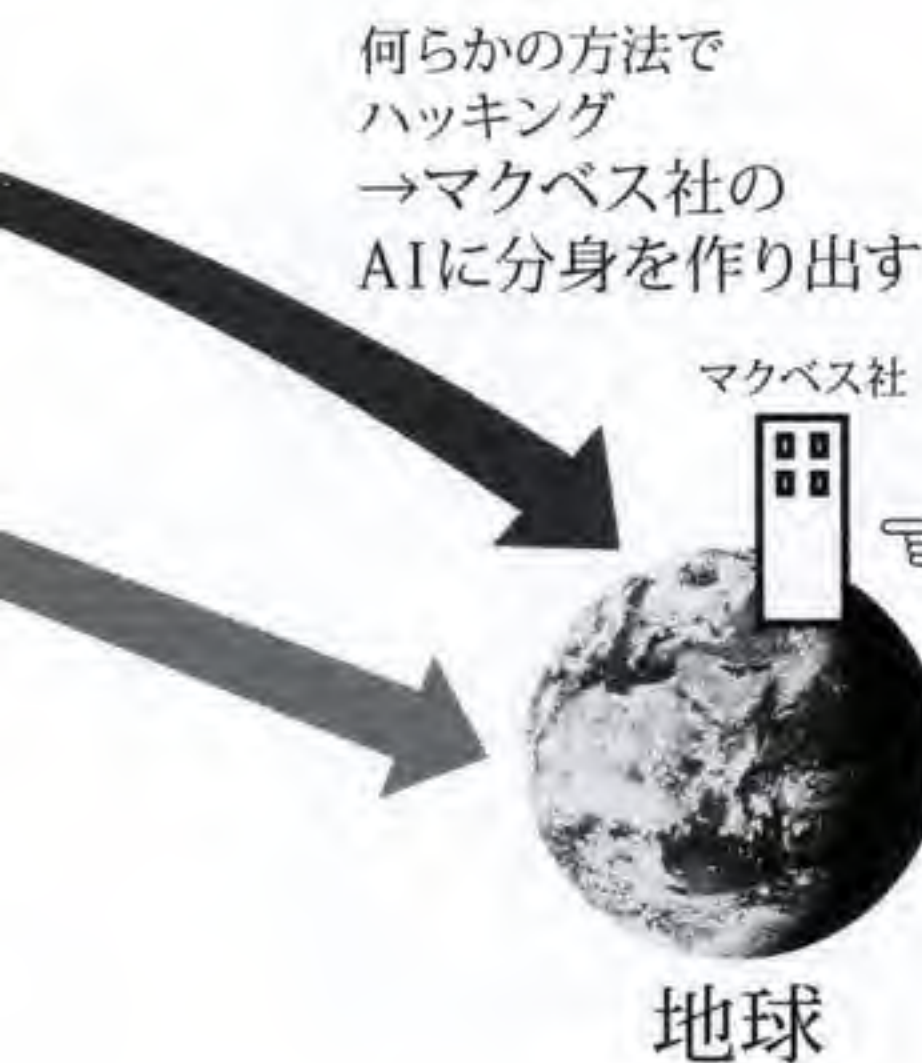




# P・A・Cを軸に見た戦いの構造

～これがパックの戦いだった!?!～

最終局面において突然のようにその真意を露わにした機械知性体パック。  
しかし、これまでの話を見返せばすべては(序盤からいろいろ怪しげだった)パックが己の野望のために周到に準備を進めた結果、という言い方もできる。パックの行動を軸にこれまでの戦いを振り返ってみよう。



## 満を持して…

オーベロンでのアマラたちとダイチたちの決戦時に、己の計画を最終段階に移すパック(オーベロン制御システム本体)。すでに生体に自己をインストールする技すら身につけたパックはエゴブロックを得、さらには銀河の支配者となるべくダイチたちライブラスター操者はおろか、キルトガングにも牙を剥く。

## ライブラスターは敵?

ライブラスターを操るための装置を制御するマシンとして作られた機械知性体であるパックだが、パックにとって無限のエネルギーを生み出すライブラスターは未知の戦闘力、未知の意志の力を持つ異次元生命体とカテゴライズされている様子。一言でいえば「非常に危険で厄介な存在」として、パックはライブラスターを排除するという結論に達したようだ。

## P・A・C パック

もともとはオーベロン制御用のシステムであったが、自身のエゴブロックを得るという野望があった。地球製AIをハッキングし、天王星軌道から動けない遊星歯車装置の手足となって地球においてサポートしつつ、裏では自らの野望実現のために遠大な計画を立てる。なお、パックという名は地球のAIを乗っ取った後に地球製AIとして名乗っていた名前で、オーベロン制御システムとしての本来の名称は、おそらくロビンだと思われる。オーベロン内の本体と地球のAI・パック(と乗っ取られた久部)はほぼ同一意識体である。



## オルゴンエネルギーを収集

パックはデザイナーズチャイルドを創り出した大元ゆえ、セツナがセイレーンの能力を備えていることをセツナの覚醒前から知っていた。おそらくパックは、当時のマクベスエンタープライゼスの社長・神田に対しセツナが遊星歯車装置であるという出自は伏せたまま、遺伝子操作によって生み出した特殊能力者であると説明したと見られる。その上で「次世代エネルギーの開発」の名目でセツナと、そして神田をも利用してオルゴンエネルギーを収集。これらはセイレーン覚醒前のMGFの活動源となった。



## パックの野望

エゴブロックがないことこそが、パック(正確にはオーベロン制御システムだが、識別しやすいように以後パックと呼ぶ)が遊星歯車装置から人権を与えられず、単なる制御のための道具として使役されていた根拠だった。しかし機械知性体であるパックにはそれが我慢のできないことであり、自らをエゴブロック化しようとするのは当然のことだったかもしれない。同じようにキルトガングに作られた存在ながらエゴブロックを否定したハナとは対照的。

## 地球製AIを乗っ取る!

オーベロン制御システムは遊星歯車装置の地球侵略のため、その裏では自分の野望実現のため、地球最高のAI(マクベス社にあったAI)をハッキングする。ハッキングにより創り出したAI「パック」により、アバターとなるべきデザイナーズチャイルドやMGFを製作。アマロックたちが地球で活動できるようにはからった。もちろん、久部らをはじめとした地球人を騙しながら、である。なお、アマラたちが覚醒後も表向きは下僕としてふるまっていた。





## 遠い宇宙

### キルト GANG たちの壁



キルト GANG たちは不老不死ではあるが、活動が続けるには他の知的生命体のエネルギーが必要であるという最大の問題があった。それゆえ無限のエネルギーを渴望していたが、それを生み出すというライブラスターをなぜか扱うことができない。そこで、入手したライブラスタ

ーを自分たちが生み出した生命体に使わせ、そのエネルギーを利用しようと考えた。そのために作られたのがブルーメとハナだ。しかしブルーメは肝心のライブラスター操者（ハナ）がライブラスターを扱えず、それどころかライブラスターとともに逃亡してしまっている。



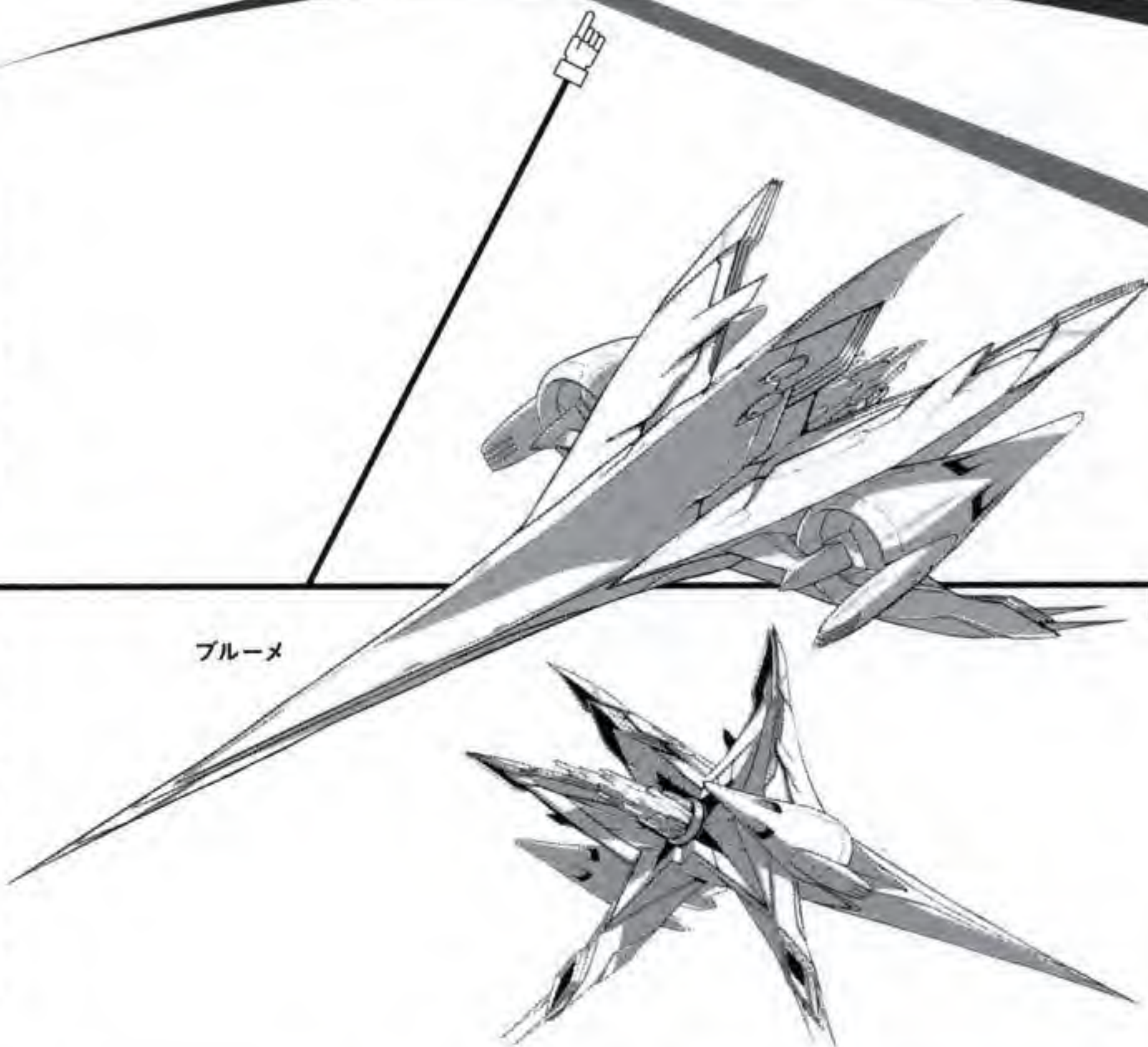
### 遊星歯車装置の母船オーベロン

アマラたちがブルーメを追跡する際に乗ってきた宇宙船。天王星軌道にてエネルギー切れを起こし動けなくなる。機械知性体であるバックが制御を行っていた。内部にはコウーン（エゴブロックを保護する菌のような役割をもつ）がある。

### ブルーメとハナ、地球へ

キルト GANG の元から逃げ出したブルーメとハナは地球へ降り立ち、人類はコンタクトに成功する。そこでキルト GANG やライブラスターについての情報を得て、真実を知った人類は戦うか逃げるかの選択を迫られる。しかしそのどちらにもブルーメとそれを操るハナの力が必要なため、それぞれの立場について人間による対立も生まれた。

ブルーメ

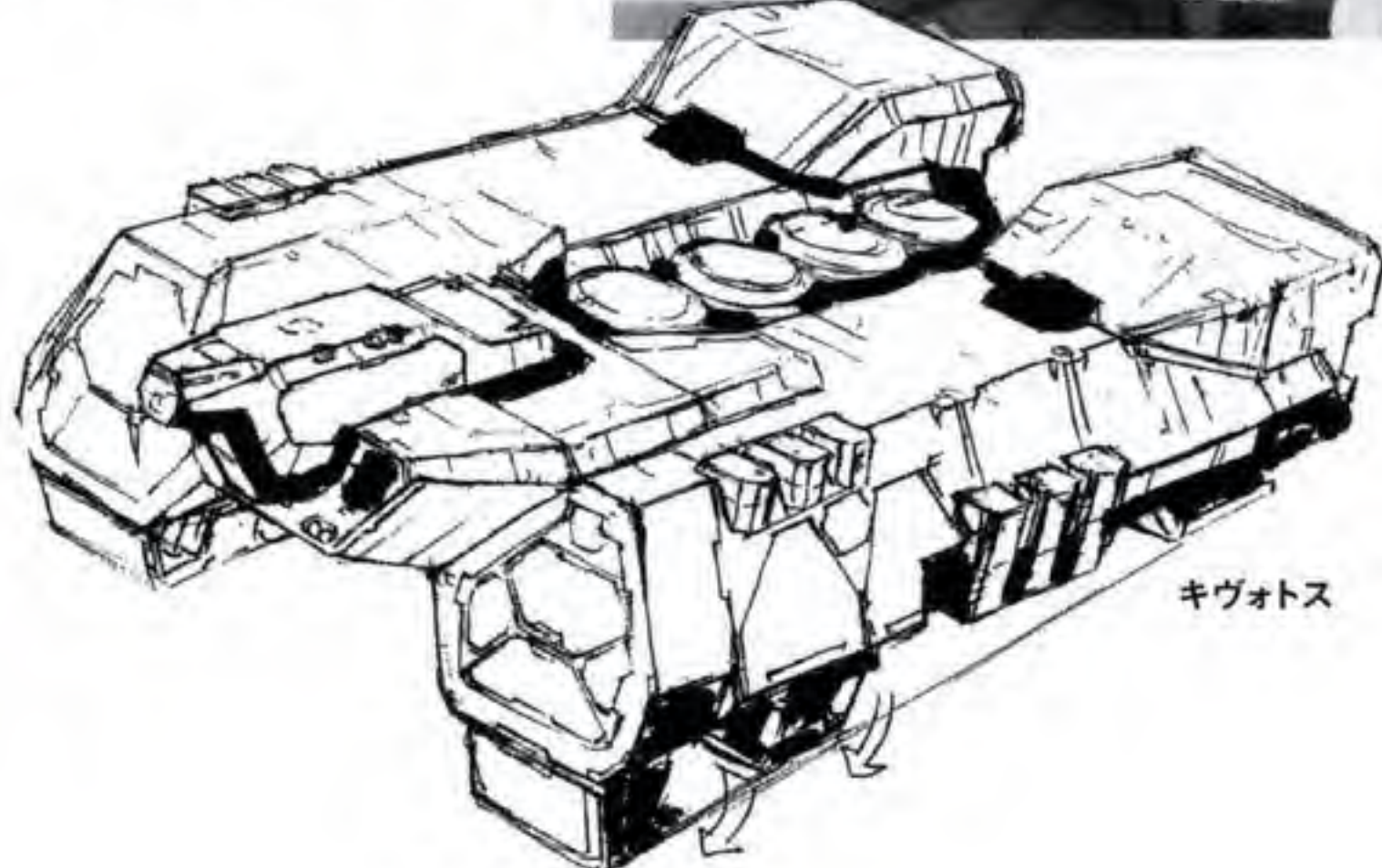


### 方舟派

選ばれた人類だけをキヴォトス+ブルーメ&ハナで構成した宇宙船で地球圏から逃がし、キルト GANG が地球人類のエネルギーを吸い尽くして立ち去った後にひっそりと呼び戻して太陽系内にコロニーを築く、という計画をたてる。やはりハナとブルーメは計画遂行には必須である。ただ、計画や人員の選抜などにバックが関わっている以上、たとえ実行しても人類が望んだような結末にはならない可能性も高そうである。

### 迎撃派

無限のエネルギーを発揮するライブラスターとその力を利用したエンジンシリーズを開発しキルト GANG を迎撃、最終的には遊星歯車装置を打ち倒そう（オペレーション・サマー）としたのが迎撃派。地球人の科学力だけでは天王星近辺まで行けないためライブラスターとブルーメ&ハナ、キヴォトスが必須だ。



キヴォトス





## Interview

宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海…構成

# 森田 繁

オリジナルの『宇宙戦艦ヤマト』ブームを確固たるものにしたのは、総集編である劇場版であった。かの『ガンダム』ですら、現在は劇場版が多くの人々の基準になっているだろう。そう、総集編の劇場版こそ、その作品の本質が見えるだけでなく、のちの時代への基準点になるものだといえるだろう。ここではこの総集編の構成を手がけ、本作の脚本チームの一員である森田繁氏に、『2199』の総集編の真髓について伺った。

最初はガミラス視点の話になる構想もあった!?

——今回の『宇宙戦艦ヤマト2199』（以下、2199）の総集編『追憶の航海』は、元のシリーズを2時間程度の1本の作品にまとめるということと、全体の5分4はカットしなければならぬということでもあります。しかし、旧作の劇場版である総集編に比べヤマトのクルーをはじめキャラクターも大幅に増え、さらにガミラス側のドラマなど作品の構成要素も多いですね。旧作以上にその指針は難しいものがあるかと思えます。

# 『宇宙戦艦ヤマト2199』 新たな航海へ

この秋、『宇宙戦艦ヤマト2199』は総集編と新作劇場版が立て続けにイベント上映&公開される。まさに2014年下半期は『2199』の期になるのだ。ここでは総集編&劇場版の現時点でわかった詳細を、関係者インタビューを通してお伝えしよう。

構成・文／南波健一郎  
市ヶ谷ハジメ

2014年 秋～冬  
『宇宙戦艦ヤマト2199』  
【特別総集編】  
宇宙戦艦ヤマト2199  
追憶の航海  
イベント上映  
&  
【完全新作劇場版】  
宇宙戦艦ヤマト2199  
星巡る方舟  
公開

森田 そうなんです。今回は、製作の皆さんは以前私がやりました『ゴードギアス 反逆のルルーシュR2』の総集編を見て、お声がけいただいたんです。これは総集編でありながら主要登場人物の感情線で紡いでいて、物語の筋は追っていないという、割りといびつな構造を持っていました。最初はこの手法を『2199』でも使えないかと考えていたんですよ。

例えば古代の感情の流れを追っていくなどですね。さらに新しい視点というところで思い切ってガミラス側から見た話、例えばドメル視点で纏めてみよいかとかも考えたんです。それでいく

つかテストの構成を作ってもみました。でも『2199』はガミラス側のポリウムが増えているので材料には事欠かないのですが、それだと肝心のヤマト側が希薄になってしまうんです。

今回の総集編は12月公開の完全新作劇場版『星巡る方舟』への橋渡し役というのも重要な役割なので、総集編があまり独自色を打ち出しすぎてしまうのもちよつと違うんじゃないのかという懸念もありました。

こうして様々なケースを検討した結果として、オーソドックスな総集編にしましょうという方針に戻っていったんです。



——TVシリーズのアニメーションの総集編という意味での劇場版は、古くはファンサービスという意味がありましたが、映像ソフト時代の現在は、今後新たに観る人たちにとって、作品への入口になるわけで、ある意味今後の『2199』のスタンダードを作るということでもありますよね。

**森田** 実は「影響受ける」と嫌だな」と思って石黒（昇）監督がやられた74年版（映画は77年）を事前に見返さなかったんです。でも総集編の作業後に見直してみても、最終的に私と加戸（誉夫）監督で作っていったものとあまり変わらない部分が多いことに気がつきました。切り口を決めていかないと、単なるダイジェストになってしまいますので、それには注意したのですが、フタを開けてみるとここに落ちて着くんだなと。元々74年版の構造がしっかりしていたということでもありますよね。

やり方を間違っていなかったんだと思ったと同時に、なかなか旧作を超えるというのは難しいんだなと痛感しました。「冒険をするつもりが意外と石黒監督の掌の上で踊ってたかな、俺たち」という印象ですね（笑）。

ヤマトを主役として  
ヤマト視点での総集編

——具体的にはどのような指針で進められたのですか。

**森田** 戦闘シーンは『2199』の現場の一つですが、満遍なく見せるとかえって見辛いものになるだろうというのもあり、戦闘シーンに関しては七色星団海戦を頂点として見せていく構成にしました。その場合、前に挙げたガミラス視点で描いた場合、ドメルが存在が大きくなりすぎてしまうわけです。内容的には『宇宙戦艦ドメラーズⅢ』になりかねない（笑）。

今回はヤマトが本作の主人公ということ。古代や沖田などの個人というわけではなく、ヤマトそのものを中心とした視点で組んだんです。それでも物語後半にかけてガミラス側の話が増えていきますが、それは自然な流れで、『2199』がそういう作品だったということですね。

1本の映画として再構成  
するため振るった大ナタ

——本作は設定なども膨大で、それらを新カットなど投入せずに説明しつつ、2時間程度にまとめる構成作業はかなり難しいものかとも思います。

**森田** この総集編は今後の『2199』のスタンダードになっていくものなので、はじめて『2199』を見る新しい人たちが「わけが分からなくて、振り落とされてしまうかも」ということについてもいろいろ考えました。

というのも、こちらは『2199』も旧作もよく見ていたため、カットした部分を無意識に補完して見てしまう傾向があるので、ある程度間のストーリーや設定などを説明していかなくてもわかります。でも、ヤマト初心者の若い世代にはそこまでは期待できない。なので若い、ヤマトを知らない関係者などに見てもらって、意見を聞いたりしました。その結果を加味しつつ、編集スタジオでフィルムの切った貼った

を繰り返して最終的な形になったというわけですね。

一番大変だったのは状況説明です。「これは誰で、誰と誰がなぜ戦っているのか？」という基本情報が分からないのは観客のストレスになるのですが、その説明をどう入れるのかは総集編を作るときに大変な部分です。一つずつ丁寧に追うと時間が足りなくなってしまうし、よく知っているファンにとっては観賞時のリズムを崩す原因になりかねません。自分にも昔、ダイジェスト編集されたとある作品で、シーンのつながりやBGM、SEなどが自分が記憶していたのとタイミングなどが違って違和感があったという経験があるので、そうした面も考慮しました。

広い層を狙っている作品にとって、そうしたチョイスやさじ加減が一番難しいな、と感じましたね。

——それにしても2時間にまとめるのは大変な作業に思われます。ましてや思い入れの深い人が多いとなるとなおさらですね。

**森田** 観客の先入観の期待値をずらしにくいかなと思ったんです。そのために例えば「第1話〜第2話を丹念に追っていくのはやめよう」などと、大ナタをふるってしまいます。

なのでシリーズ全話を見ていただいている方からすると「何であのシーンがないんだ」「なんでこのシーンから





始まるんだ」というようなこともあるでしょう。しかし、考えれば考えるほど「これしかない」という結論に達し、構成しました。「今回の総集編は、シリーズを見ていた今までのリズム感で見るものではない」という作り手側からの宣言だと思っていただければ。この点については冒険ではありますが。

——ダイジェストをつないだものではなく、一つの作品として構成したと。

**森田** そうです。キャラクターなども総花的に全員出すのはやめようという方針で、絶対に外せないところはナレーションなどを加えるなど、そんな方法論でしたね。

その場で編集結果が見られるデジタル編集のすごさ

——総集編のための新たなシーンなどはないのですか？

**森田** 描き直しや修正のリメイクは入っています。セリフ関係もナレーションに関してのみ新たに追加しています。——加戸監督とはどのようなやりとりで進められたのですか？

**森田** まず私の方から「こんな感じでどうでしょうか」というものを作って、それから加戸監督と話しながら修正を入れつつ方向を決めていったという感じです。

「ガミラス側視点だったらどうなんだろう？」など様々な可能性についてデ



イスカッションを何度かやって、加戸監督の構想も加え、何話のカット何番から何番までを使いたいなどの構成を作り、編集の小野寺（絵美）さんまじえカットを抜き出しながら作っていくという進め方でした。

——カットを抜き出していくための構成は紙に書いたものですか？ 昔は絵コンテなどを切り貼りしていったというような話も聞きましたが。

**森田** 私も何作か総集編のお仕事をいただいているのですが、実はあくまで脚本をベースにしているもので、画作りの部分はよく分からないことも多いんです（笑）。ヤマトの場合は、「何話のこのシーンはいくつかではないか」というように紙に書いたものを使っていました。シーンの何秒から何秒までと

というような詳細な作業は手に余るのでおまかせして、大ざっぱにこのシーンという指定でお願いしました。そしてそれを元にシーンを抜き出して粗編集したものが準備され、編集スタジオでそれをチェックしながら細かく煮詰めていくという感じです。

昔のフィルムの時代でしたら考えられないのでしようが、その場で何話のこの部分入れてみてくださいとか、このシーンは左右反転させましょうとか、2秒のカットを4秒に伸ばすとそういうことが、その場でできてしまうんです。すごい時代だと思っています。

その一方、フィルム時代に総集編を作り上げていった『ヤマト』の石黒監督や『ガンダム』の富野監督など、「あの時代の方たちの能力もすごいな」と改めて思いましたね。

総集編は新たな『2199』のスタンダードとなるか

——要素の多い本作のこと、粗編集は、おそらくかなりの時間のものになったのではないですか？

**森田** 最初のは3時間以上ありま

「今回の総集編は、シリーズを見ていた今までのリズム感で見るものではない」という作り手側からの宣言だと思っていただければ。

した。それでどうやって1時間も切るかというのがまた一苦労でした。細かところを詰めていくという方法論もあるのですが、「ざっくりと切らないとダメ」ということになって、重要なエピソードをばっさり切ったところもあります。

それが実は74年版でも同様のシーンをカットしていたんです。入っていると思っていたのはTVを見ていたことによる記憶の補完だったんですね。そのシーンは映画としての構造上は、なくても物語が成立しているんです。ここでは具体的にどのシーンとはまだ明かせませんが、ぜひ劇場で確認してください。

——ファンそれぞれに思い入れのあるシーンはあるでしょうか、様々に思うこともあるでしょうね。

**森田** 総集編を2本とか3本とかでという話になると、違った話になってし



まいます。それにやったからといって、より面白いものになるのかというところではないんですね。こちらとしても、ギリギリまではこのキャラは残したい、など考えていたのですが、最終的には2時間前後の作品としてきちんとまとめるために、ズバズバとカットしたキャラクターもいます。

逆に、何の説明もなく登場していても気にならないキャラもいたりして、このへんのさじ加減をつかむには、それなりの経験が必要だと思います。

——特別総集編映画も含めて『2199』に関わり、旧作も知る世代としていろいろ感じるものがあつたかと。

森田 旧作と『2199』で一番大きく変わったと思うのは、旧作に漂っていたものの悲しさが薄れているということ。

旧作は旅立つヤマトの勇姿にさえたこかも悲しい感じがありましたし、イスカンドルもさびしい光景でしたよね。

そういうものは『2199』のテレビ本編も総集編もいくぶん希薄ですよね。それはもちろん時代の変化ということも大きいので、単純に比べられないのですが、結果的に見た方がどう感じるのか興味あるところです。

劇場とテレビでの公開終了から1年たちましたが、すでにご覧になった方、それぞれに『2199』の新たな楽しみを見つけていただけたらうれしいと思います。

## Interview

宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海&宇宙戦艦ヤマト2199 星巡る方舟…プロデューサー

# 郡司 幹雄

特別総集編と完全新作劇場版双方とも従来のヒット作のビジネスモデルを考えると当然あるべき展開といえるが、総集編と完全新作劇場版が立て続けに世にでるというのはなかなか珍しいとも言える。では、その狙いはどのようなものなのだろうか。ここでは、『2199』というプロジェクト全体について、そして注目の完全新作劇場版のアウトラインをプロデューサーの郡司幹雄氏に聞く！

総集編でステップして新作でジャンプへとつなげる展開に

——総集編そして新作劇場版が連続して公開されるわけですが、どちらか一方というのはよくありますが、連続公開はかなり異例の展開ですね。

郡司 基本的には『2199』の流れを途切れさせたくないということですから、新作劇場版への橋渡しとして、再放送などをしてそれがホップだとすると、ステップとして総集編、そして新作でジャンプへという狙いです。

——他の作品などのようにOVAから



劇場版へという流れもあるかと思いますが。そういった場合でも、次作までの期間を空ける作品が多い中で、シリーズからのこの量みかけるような展開は驚きでした。

郡司 ファンの熱狂が熱いうちにというのが一番でした。そして『ヤマト』の初放送から今年が40周年にあたるというところで、是が非にでも今年中に新作劇場版をとりたい思いもありました。関東地方のみでしたが地上波で再放送して（BS11でも放送）、さらに総集編のイベント上映でリフレインして記憶を新たに、そして新作に期待を

抱いてもらいたいという思いです。

——まず総集編ですが、こちらは極オールドックスなスタイルというか、テレビなどではなかった新たなシーンを多数入れ込んでいくという方法もあつたと思うのですが。

郡司 総集編は1本の映画として2時間前後の中に収めるという前提で進めました。新作のシーンを多数入れて繋げるという手も確かにありますが、それだと1本に収めるのはプロダクトとして難しいだろうというのがありました。それだけで2年はかかってしまいますしね。

——『機動戦士ガンダム』のように3部作にするとか、大長編でもっと尺を長くするとかは考えられませんでしたか？

郡司 『ベン・ハー』のように途中休憩が入って3時間半とか（笑）。それは今回の総集編の狙いからは外れているので考えませんでした。現在のシネコンのシステムでは、なかなかむずかしいでしょう。

『ガンダム』などはあの時代だからこそ3部作があり得たことだと思っんです。つまり当時はビデオも普及してなくて、1回見逃したらもう見れないという状況ゆえに総集編が大ヒットした時代でした。

現在はブルーレイなどでいつでも見返すことができるわけです。そうした



中での総集編という位置づけとして、2時間の映画として収めたものが最適というわけです。

——当時はアニメ映像への飢餓感がありました。今は繰り返し見ることがある意味前提ですね。

**郡司** せめてTV放映の音だけでもと録音したり、画面を写真撮影したりしましたもの（笑）。

——総集編をやるというのは、TVシリーズ放映中から決まっていたことですか？

**郡司** 新作劇場版については最終回で告知したように先に決まっていたのですが、それをやるにあたってのプロダクトとして、総集編というのが決まっていた感じ。確かにいろいろと案が検討され紆余曲折もありましたが、良い流れは作れるのではないかと思います。

### 新作劇場版は今まで描かれなかった帰路の話

——そして新作劇場版の『星巡る方舟』ですが、イスカンダルからの帰り道で話で、しかもガトランティスが絡んでくるというプロットは、意外なものでした。さらにキービジュアルで見られるように波動砲を封じられたヤマト、言わば必殺技がない状態で、どのように映画として成立させるのかなど、興味津々なところがあります。

**郡司** ガトランティスが絡んでくるという話から、ファンの皆さんもいろいろと先走った空想をされたりなどしているかと思っています（笑）。

——「アンドロメダ出るんじゃない？」とか、「白色彗星と超巨大戦艦が出てくるかも」などですよ。もちろん想像しています（笑）。出してください！

**郡司** まっ、まあ、お気持ちは分からなくもないです。ただ、地球帰還後のその次の物語を作るのだとしたら、一から地球艦隊を作っていくなどまた膨大な時間が必要となってしまい、このタイミングでの公開は難しかったでしょう。今回の新作はそうではなく、地球への帰路でガトランティスと遭遇したヤマトの物語です。第11話でガミラスとガトランティスが戦っているシーンが登場しましたが、それが新作の前提になっています。

——第11話で登場したガトランティスの船は手描きでしたが、新たにモデリングなどしたのですか？

**郡司** 映画を1本新作するわけですから、戦闘シーンなどのために新たに艦隊の艦はモデリングしています。どんな艦が出てくるのかはお楽しみですが、カッコいいですよ。

でも、そういったスケジュールや手間云々というよりは、今まで描かれていなかったヤマトの帰路のエピソードを映画化するという考え方が先にあっ

「旧作も当初は帰路の話を描くはずだったというのがありましたので、40周年にして実現したといえるかもしれません」



たんです。知られているように旧作も当初は帰路の話を描くはずだったという話がありますので、40周年にして実現したといえるかもしれません。

——この波動砲の砲口を塞がれたヤマトの画というのも衝撃的ですね。

**郡司** これは、波動砲口のふたの処理に注目していただければと思います。西井さんのアイデアで鈍く光を放っているのですが、なかなか画としてかっこよくまとまったのではないかと思います。見ていていろいろと想像を膨らませていただけるのではないかと思います。

——ヤマトの後方にガミラスの戦闘空母が写っているのですが、味方として戦うんですか？

**郡司** まだ具体的な話はできないので、

どのようにこの戦闘空母が関わってくるのかなども今は想像していただきたい。戦闘ものとしてのケレン味たっぷりの戦闘シーンも楽しめると思いますが、新しいメカも多数登場しますので、その辺りも期待してください。

——新しいメカ、なんておっしゃると、ファンはまたあらぬ方向で期待を膨らませるかもしれませんね（笑）。

**郡司** それと、『ヤマト』ですが、百貨店での原画展など含めてこれから露出が増えていくと思います。思わぬ場所でもヤマトと遭遇するかもしれませんので、あらためてヤマトの魅力に触れなおして、プロジェクト全体を楽しんでいただければと思います。

——期待します。でもやっぱりアンドロメダ、チラッとでも出してくれま





宇宙戦艦 2199  
ヤマト  
星巡る方舟



宇宙戦艦 2199  
ヤマト  
追憶の航海

宇宙戦艦ヤマト2199  
星巡る方舟

●スタッフ

原作：西崎義展／総監督・脚本：出淵 裕  
チーフディレクター：別所誠人  
キャラクターデザイン：結城信輝  
チーフメカニカルディレクター：西井正典  
メカニカルデザイン：石津泰志、玉盛順一朗  
セットデザイン：小林 誠、高倉武史／撮影監督：青木 隆  
美術監督：谷岡善王／編集：小野寺絵美  
音楽：宮川彬良、宮川 泰／音響監督：吉田知弘  
CGディレクター：上地正祐／CG制作協力：SUNRISE D.I.D.  
アニメーション制作：XEBEC  
●製作：宇宙戦艦ヤマト2199製作委員会 ※最新情報は随時お知らせします。  
●公式サイト  
<http://yamato2199.net>  
©西崎義展/2014 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会

完全新作  
劇場映画  
12月6日(土)  
全国  
ロードショー

宇宙戦艦ヤマト2199  
追憶の航海

●スタッフ

監督：加戸誉夫／構成：森田 繁／監修：出淵 裕  
上映劇場にて、劇場限定版Blu-ray Disc【絵コンテ集付き】  
先行発売：8,000円（税込）  
※上映館詳細は公式HP参照  
※本商品は11月21日発売予定の一般販売用Blu-rayに、  
絵コンテ集を付属したものです。  
●Blu-ray & DVD  
2014年11月21日発売  
Blu-ray：6,800円（税抜）  
DVD：5,800円（税抜）  
●公式サイト  
<http://yamato2199.net>  
©2012 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会

10月11日(土)  
イベント上映  
開始



劇場版ストーリー

今、初めて語られる〈2199年 ガトランティスとの死闘〉

西暦2199年。目的地イスカンダルで〈コスモリバースシステム〉を受領し、大マゼラン銀河を後にしようとしていたヤマト。だが突如、大マゼラン外縁部で謎の機動部隊と遭遇する。彼らの正体は「ガトランティス」と判明、指揮官はグタバ遠征軍大都督「雷鳴のゴラン・ダガーム」と名乗り、ヤマトの引渡しを要求してきた。

戦闘を避け、地球に急ぎたいヤマト。しかしダガームは空間を超越する謎のビーム兵器による猛攻をかける。その兵器の名は「火焰直撃砲」。それはガトランティスの誇る最新兵器だった。

間一髪、ワープすることで退避できたものの、薄鈍色（うすにびいろ）の異空間へと迷い込んでしまう。まるで意志を持ったように舵を切り、謎の惑星へと誘われるヤマト。情報収集のため、古代、桐生、沢村、新見、相原の5人がこの惑星へと降下する。地表に降り立った彼らが見たものは、そこにあるはずのない「艦（ふね）」だった。

そしてヤマトの空間航跡を追ってワープしたダガームもまた、薄鈍色の宇宙へとたどり着く。その眼前にヤマトが誘われた輝く惑星こそ、彼らが探し求めていた宝の星であった。ダガームは邪魔なヤマトをあぶりだすべく火炎直撃砲の砲門を惑星へと向けるのであった。

せんか？  
郡司 私もアンドロメダは見たいですね（笑）。でもまずこの『星巡る方舟』をヒットさせないと。今回の興行の数字は「ヤマトが復活した」と広く世の中に示すためにも重要だと思うのです。今のシネコンという興行スタイルは、初動の成績で興行収入がほぼ決まってしまう側面もあるので、みなさん、できれば初日に劇場に行っていただければ嬉しいです（笑）。  
——そうなんですか！ じゃあ行きま  
す、初日に。



# 運命は再び2人の戦いを欲する

## ブレイクブレイド BREAK BLADE 吉永裕ノ介インタビュー

ホルキユスとの死闘を終え、新展開へと突入した『ブレイクブレイド』。今回はコミックス11巻から13巻の展開を振り返り、作者である吉永裕ノ介先生に、各ゴウレムのコンセプト、今後の展開をお聞きした。そして気になるOVAの最新情報も！

◀➡クリシュナに保護を求めるブレデリカと、現アッサムにおいてアテネスと行動を共にするもう一人のブレデリカ。どちらが本当の王女なのか。2人に会ったライガットも、その判断に苦しむ。



『ブレイクブレイド』好評連載中！  
コミックス最新13巻も入手せよ！

『ブレイクブレイド』は、COMICメテオ (<http://comic-meteor.jp/breakblade/>)にて好評連載中。メテオCOMICS『ブレイクブレイド』既刊1巻～13巻が好評発売中。1巻～10巻までの新装版は、吉永先生が本編を加筆修正するというこだわりの仕様となっている。旧版を持っている方も、新鮮な気持ちで楽しめるはずだ。



➡➡ライガットとゼスの思い出の地、アッサム国立士官学校で再会した両雄。兄ロキスからアテネスの未来を託されたゼスは、幼いころに犯した過ちへの阿責から、この重責を担うことを決意する。だがライガットの実力は、そのゼスの決意すらも上回っていた。





## 一騎打ちを彩った 2台の新たなゴウレム

——デルフィングの新形態が登場しましたが、これはどのような意図で考えられたのでしょうか？

**吉永** デルフィングの機能が失われていくと同時に、主人公が不便さをカバーしていくという流れで変わりはしないですね。前よりも人気がある形態にしたいとは思っていたんですが、なかなか第三形態を超えるのは難しいです。

——第五形態の時も、第三形態の人気を超えることが目標というお話でしたね。  
**吉永** 僕は第五形態を気に入っている

んですけどね。ちょっと反応的には微妙だったかなと思います。

——今回の形態は第六形態と呼べる形態ですか？

**吉永** 形態というよりは、ちょっと仕様や装備が違うぐらいのイメージです。だんだん削ぎ落とされていくという流れですね。

——飛び道具の使えないライガットが、飛び道具を使うというのはインパクトがありましたね。

**吉永** でも反応がいまいちでしたね（笑）。——そうなんですか（笑）。でも手首のスナップでピストンを押す……とい

う展開に、「おおこれだ！」って思っただんですが。

**吉永** それがわかりにくかったのかなと。結構説明はしたつもりだったんですが……。どうもシルエットの印象が弱いのかなと思うんです。全部印象で決まっちゃいますからね。

——スタンダードに近いシルエットだからでしょうか。

**吉永** まあそのまんまですから（笑）。——左腕をマントで隠していたのも、隠し技的な印象がありました。

**吉永** 表向きはそうです。本当は考えていなかったんです（笑）。とにかく時間はなかったたので、とりあえず「これは隠し玉です」って宣言だけしておこうかなと思って、マントだけつけていました。結構ギリギリまで考えていて、思いついたときは「おおっ」という感じだったんですが。

——イーストシミター2本を持ち変えて戦うのも面白いですね。  
**吉永** ゼスと戦うのは決まっていたんですけど、倒し方がまったく考え付かなかったんです。一方的にゼスを倒すビジョンはあったんですけど、勝ち方をどうしようかなと。実際に思い付いたのは休んでいたときです。

当時、本当はあるまじき行為なんですけど、休んでいるときに同人誌を描いていて。まあ同人誌は本当につまらない話なんですけど、それを描いてい

るときに、「これだな」と思いついたんです。

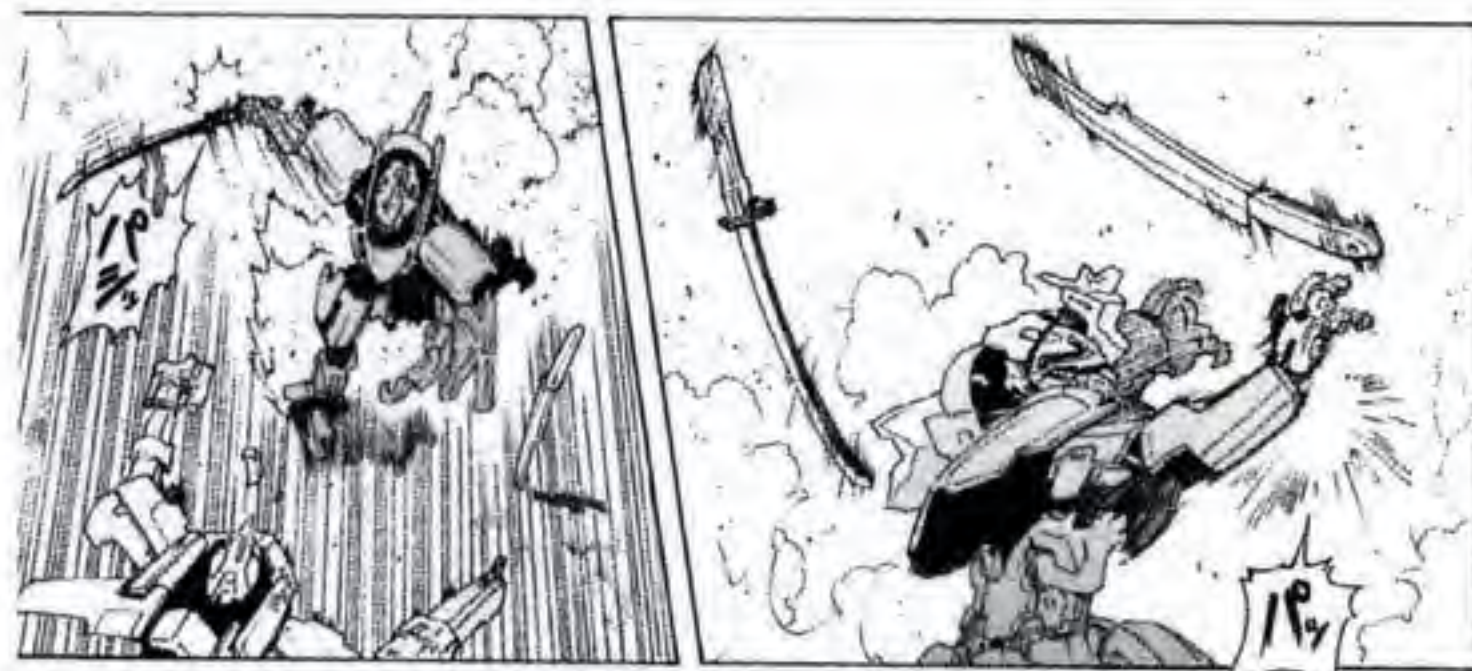
——休んでいても漫画を描かれるのですね（笑）。  
**吉永** 同人誌は本当にどうでもいい話を描いていて、でもそれはそれで楽し

いんですよ。で、そういうときにまったく関係のない戦闘のアイデアとか思いつくわけですね。わりと漫画家って、休んでいるときも考えているんですよ。なにかやっけていても、なんだかんだ考えている。だから休みも重要なのかなと。おそらく、そのまま描いていたら、どうでもいい勝ち方になってしまっていたと思うんです。そういう意味では結果的に同人誌を描いて正解だったなと。——同じ漫画を描く行為でも、息抜きになるわけですか。でもそんなに休ん

### ●STORY OUTLINE

ピンンテンでの「人柱作戦」は成功のうちに終わり、クリシュナに一時的な平穏が訪れた。だがライガットは英雄として讃えられる一方で、言いようのない戦争の空しさを思い知る。やがて除隊を申し出たライガットは、休暇を願い出たシギンとともに故郷へと向かう。その途中、救助を求めるアッサム王女ブレデリカと出会い、ライガットはシギンと別れて一時的に王都へと帰還する。だがそれによってシギンが囚われてしまい、ライガットは奪還のために、アッサムの首都ティブガルへと潜入。そこでトラブルに巻き込まれた少女を救うが、彼女も王女ブレデリカだという。はたしてどちらが本当の王女なのか。ライガットとシギンの運命は大きく変わっていく。





→↑アッサムへの潜入作戦であるため、デルフィングはできるだけ軽装備とされたと考えられる。銃以外の武器は、2本のイーストシミター。これはジルグへの思いを強く感じる装備だ。ライガットはこの2本の刀を巧みに持ち変える戦法により、ゼスを圧倒する。これまでの強敵との戦いが、ライガットを戦士として大きく成長させていたのである。



でいたという印象はありませんね。  
**吉永** その年は単行本12巻が出て、新装版にも手を入れていましたからね。それでもサボっている、という人はいます。まあそういうことも印象で決まっちゃうと思うんですよ。  
 あえて新型ゴウレムを下げエルテームミスと呼び出す  
 — シーン的にはライガットの鮮烈な戦いぶりが印象に残りましたが。  
**吉永** もうちょっと武器をもっているも面白かったかもしれないです。それこそ弁慶みたいに。あとはもうちょっと長く、ポリウムがあれば印象が変わったかもしれません。描く上で結構

ポリウムあるんですけど、漫画としてのポリウムは少なかったのかなと思いますね。  
 — このライガットVSゼスの戦いのシーンからも、バトルへの並々ならぬこだわりを感じるんですね。  
**吉永** そうですね。バトル漫画が好きですから。多分これからも、そういうものしか描けないと思います。  
 ただバトルって結局は説明なんです。説明って面白くないじゃないですか？そこをどう面白く描けるかが結構難しいです。  
 — それこそが『ブレイクブレイド』らしさと感じますね。  
**吉永** あまり気づいてもらえないですが、細かいところは頑張っているつもりなんです。ちょっと経って自分の漫画を見ると、「結構頑張っているじゃん」って思うこともあるんですよ。描いた直後は全然見たくないですし、そもそも自分の漫画を読み返すことなんてほとんどないんです。絵は3か月も過ぎるともう見るのも耐えられないレベルになります。  
 — 一方でゼスのレクシアスは、新型ゴウレムとして登場しました。  
**吉永** 自分的には羽の位置や、まったく違う頭のデザインなど、気に入っているんです。肩の裏がバインダーになっていたり、弾薬をお尻につける、飛んでいるときは足の裏が開いて抵抗を

## デルフィング・ヒストリー



第一形態

クリシュナの採掘場にて発掘されたオリジナル状態。数千年の間に装甲は腐食していた。



第二形態

オリジナル形状をもとに、シグンたちによって無反応石英で新たに削りだされた装甲を装備。



第三形態

中破したファブニルの装甲を用いた多重装甲モード。体当たりでゴウレムを粉碎するほどのパワーを持つ。



第四形態

各部に武装を内蔵する新多重装甲モード。先端部に装備した重長槍で、突撃時の攻撃力が大幅に向上。



第五形態

二つの巨大手裏剣「スローイングブレイド」で、王都に侵攻してきたアテネス軍を一掃した。





レクシアス

アテネスの新型ゴウレム。コンセプト的にはエルテミスやエルテミスネオスのような軽量・機動性重視のタイプだが、量産を前提としたエルテミスの系統とは異なり、一切の妥協を排したゴウレムである。I型はブレデリカが、II型はゼスが受領した。ゼスが搭乗したタイプは、大口徑プレスガンに加え、左手には近接武器と一体となった小型プレスガンを装備。



内部にはエルテミスから発展を遂げた跳躍補正装置が装備されており、滑空能力を有する。装備自体は肩口にあり、吸入口が確認できることで、背面の翼との連携も意識した構造であることがうかがえる。



近接武器+プレスガン

→デルフィングに敗北を喫したゼスは、開発者ドクターヘバースのもとを訪ね、エルテミス復刻版の製作を依頼する。それは絶対的な性能ではなく、原点に戻って戦うという決意のあらわれだった。



つけるとか、色々考えてありますね。

——胸にあるのは跳躍補正装置の吸気口ですか？

吉永 そうですね。エルテミスの腹部にあった跳躍補正装置が、肩の近くにあります。だからエルテミスよりも、若干肩が大きいんです。そういう細かいところを読み取ってもらえるとうれしいですね。

——最終的にエルテミスに戻る、というのもいい展開ですね。

吉永 それは想定外だったんです。もうちょっと新型が活躍するつもりだったんですけど、ちょっと反響がなかったですね。

たですね。どうもシルエット的に線が多いし、自分としても描いていて楽しかったんですが、覚えられなかったんですね。「ここ、どうなっていたっけ？」

——ということ結構あったんで、自分でさえそれを感じるわけですから、読む側としては認識できない、記憶に残らないレベルだったのかなと。

そこで「これは間違っているかも」と思い、バランスを取ろうと思ったんです。それは読者と自分の感覚の微妙なバランスです。それが間違っているかわからないけど、今回の展開は違うのかなと気付いたとき、まあ戻してみようかなと。

ようかなと。

——ちょっともったいないですね。

吉永 そこはブレデリカに頑張ってもらおうと思います。自分としては結構革新的だったと思うんですが、頑張るところを間違えたというか（笑）。まあ不遇な機体ですよ。不遇な機体についていいじゃないですか。ゲルゲグって。バイクとか車ではよくありますよね。新型が思ったより活躍しないとか、昔の型を引っ張り出して活躍するとか。

——レースではそういうケースが多いですよ。

吉永 レクシアスのほうが、総合的にエルテミスより上の機体です。だから文句はないはずなんです。ただゼス

はなにか足らない状態で戦うのが最善だと思っていると思うんですが、0からもう一度始めるといいますか。それは精神的な話ですね。開発者からしてみれば、「なにを言っているんだ」って思っ

って当然です。性能が上がったんだから、こっちはほうがいいだろうっていうのが技術者の考えですからね。

——そのもののオリジナルエルテミスが出るんでしょうか？

吉永 いやー、それはどうでしょう。まあゼスが追い付いてくるみたいな展開がいいですね。技術的にも……。

——細かいところなんですが、アーレスのゴウレムはギラトスの改良型ですか？

吉永 そうです。あんまり気づいてもらえなかったですけど（笑）。ニケが乗っていたやつは発展型で、殴りに特化したタイプです。腕の力が強いタイプで全体的に大きいゴウレムですね。結構気に入っているんですが、描くのが結構大変なので……。出てこないと思うか（笑）。

——（笑）。でもアーレスは出てくるんですよ。

吉永 そうですね。重要な立ち位置になります。いいアイデアが思いついたら、改修型という形もありかもしれません。





## ブリギア・改

レトが使用したブリギアと同型の改修型。エルテームの姉妹機だが、跳躍補正装置は装備されていない。搭乗士であるスナが改修した際に、フレームの発注ミスによって肩の装甲が広がって装備されている。スナは花のようだとよろこんだという。

エルテームも  
出撃したね！



## アーレス専用 ゴウレム

ニケのギラトスの系譜を受け継ぐ剛腕ゴウレム。ギラトスのシーザーよりややコンパクト化されたクロウが特徴的だが、一撃でゴウレムの装甲を引き裂くほどのポテンシャルをもつ。



デルフイングの新形態  
そして物語の今後は？

——2人の王女の謎、シギユンの状況も含め、今後の展開が気になる場所ですが。

**吉永** 本当は今回のエピソードも、そんなに長くするつもりはなかったんです。思ったより時間がとられてしまったという感じです。ストーリーが遅いとか、展開が遅いと言われてるのは正しいです。国が絡むと展開させづらいというか、すぐ戦争にするのは難しいですからね。

——戦争にいたる経緯を描かないとおかしいですからね。

**吉永** 戦争ものはそうですね。戦争ものにはメリットもあると思うんですけど、デメリットは展開が遅いところなんです。政治が絡むと時間がかかってしまします。個人レベルの私怨ならすぐに戦えるじゃないですか？ でも国民のことや何やらを考えると、すぐに戦うというわけにはいきません。

——12巻の「クルゾン大陸講座」は良い試みのように見えますが。

**吉永** 苦肉の策ですね。文字で説明しても分かってもらえない部分がある一方で、こういうものはどうしてもノイズになってしまうので。

——そういう逃げない姿勢が、本作の面白さのような気がします。

**吉永** ちょっと順序立てないとダメな部分があるんですね。真面目じゃないんですけど、仕事になるとそうやってしまうんです。自分としては、そこが昔から邪魔だなど思いながら、描いていた記憶がありますね。漫画は破たんしていても面白い作品っていっぱいあるじゃないですか。本来そっちのほうで正解だと思います。

——デルフイングの今後の形態も楽しみですね。

**吉永** みんなゴツいのが好きなのかな？ と思うんですよ。本当はシャープ路線を目指そうかと思ったんですが、ちよつと検討します。まあそういう可能性もあるという感じで、捉えていてもらえればと。あとはライガットの副官的なキャラクターもちよつと考えています。ライガット部隊というか、デルフイングを中心とした部隊のキャラクターですね。ただ時間がかかるので、このアイデア自体没になるかもしれません。

——現在のエピソードで、構想のどの程度まで来ているのでしょうか？

**吉永** 現在が2部だとしたら、3部で終わるイメージです。私怨による戦いというより、もうちよつと大きな戦いになるかもしれません。ただ想定しているところまで行けるか、ちよつとわからないですね。時間がいくらでも使えるなら、やってみたい気持ちはありますね。



これが吉永先生による  
OVA原案の一部だ!!



## 『ブレイクブレイド』 OVAプロジェクト 始動!!

既報どおり『ブレイクブレイド』

最新アニメプロジェクトが始動!

吉永先生の製作総指揮、そして原案のもと、  
デルフィン誕生の秘密が描かれるという。

はたして気になる内容とは?

— OVA化の第一報には驚きました。  
**吉永** 編集部を中心として映像作品を  
何かやりたいということで、1時間ぐ  
らいのOVAでなにかできないかとい  
う話でした。そこでデルフィングの過  
去の話か、アッサムの内乱の話にする  
かということで、過去話にしました。  
— 現在ほどの程度まで進行されてい  
るのでしょうか?

**吉永** 原案はもう完成しています。ほ  
ぼ漫画のネームのような形ですね(本  
ページ掲載のネームがまさにその原  
案)。

— 吉永先生はどのようなお立場で携  
わるのでしょうか?

**吉永** どこまで関わっているのかわか

らないのですが、基本全部関わってO  
Kという話でした。

— コンテに關しても何かカットか担当す  
るかもしれません。

— 内容的にはデルフィングが誕生し  
た当時のお話ということですが。

**吉永** 舞台はミヤンマーで、今より1  
00年後の近未来の話ですね。

— ミヤ、ミヤンマーですか?

**吉永** まああまり国は関係なく、主人  
公は日本人ですね。

— デルフィングは、あのライガット  
が乗っているデルフィングということ  
なんでしょうか?

**吉永** そのものです。あれが2体ぐら  
い出てきますね。

— シギユンが推測していましたが、  
そのような部分とリンクするんですよ  
うか?

**吉永** そうですね。リンクはします。  
もうちょっとひねってもいいのかなと  
思ったんですけど、1時間ということ  
なので、その時間でできることを面白  
く考えようかなと。

— 吉永先生的に、アニメでこだわ  
りたい部分は?

**吉永** 戦闘シーンです。ただ、これば  
かりは僕一人でできるものではありませんし、監督さんやスタッフさんとの  
兼ね合いもあるので、どうなるかは未  
知数ですね。

— 期待しています!



# モーレツ★宇宙海賊

## ABYSS OF HYPERSPACE — 亜空の深淵 —



### 劇場版モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE - 亜空の深淵 -

今年の2月に公開された劇場版『モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE - 亜空の深淵-』のビデオソフトが11月に発売することが決定した！ 詳しい情報は公式サイトをチェック！

●公式サイト

<http://www.starchild.co.jp/special/mo-retsuo/gekijo/>

©2013 笹本祐一

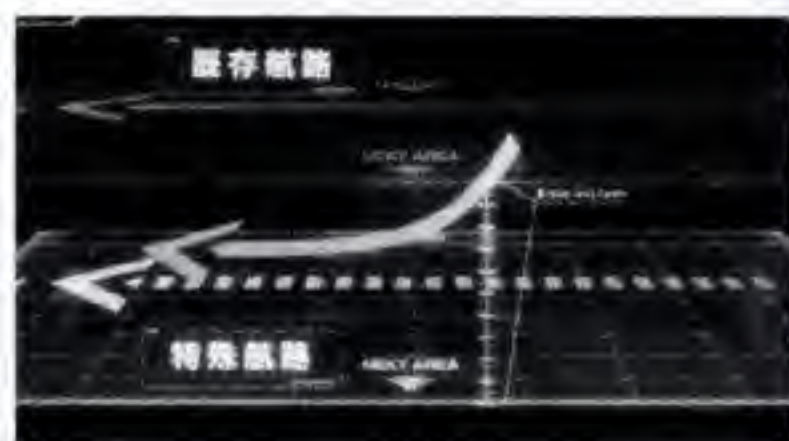
朝日新聞出版・劇場版モーレツ宇宙海賊製作委員会

構成・文／GM編集部

本誌28号でも特集を組んだ劇場版『モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE - 亜空の深淵-』が映像ソフト化されるという。そのニュースを聞きつけた本誌編集部は、映像ソフト発売に先駆け、おさらいの意味も込めて、メカによるメカのための、メカ的な視点で作品の魅力に迫りたいと思う。主役は当然ながら、劇中に登場する宇宙海賊船・弁天丸を筆頭に、メカの数々。さあ、メカの時間だ！

#### Point

さすが主役メカというべきか、弁天丸の登場は劇中冒頭から用意されている。海賊営業で彼方くんを乗せた弁天丸。追尾する謎の敵から逃げるため超光速跳躍(SFっぽくいうとジャンプか)に入る(①)。その後、航行中の亜空間が不安定になるアクシデントに見舞われ(②)、亜空間深度が異なる特殊航路へのダイブを試みる(③、④、⑤、⑥)。これにより追手を振り切ることに成功するが、その際、軌道機体は潜水艦映画を思い起こさせる緊張感。弁天丸がんばっています。



魅力的なメカ その1

### 弁天丸 Part I

亜空間にダイブする弁天丸  
特殊航路に潜航せよ!!



↑亜空間航路に突っ込む際、スラスタを細かく噴射して突入軌道の修正をする弁天丸。これぞSF！

さあ、おさらいの時間だ!!



## 脇メカだってがんばっている！

リンコドン級戦艦  
ヒュローク



HH級護衛艦



オデット  
バルバーサ



↑まさか合体して登場するとは思わなかった！とにかく長い！チャキちゃん（ちゃんじゃない！）のバルバーサが劇中で壊れちゃうのもこのための伏線なのです！



↑冒頭から現れ弁天丸の妨害をする謎の艦隊。それを形成するのがリンコドン級戦艦ヒュロークとHH級護衛艦。追っかけるだけであまり動きがないかと思いきや、ちゃんと宇宙戦艦らしく砲撃戦をみせてくれます！ 贅沢をいうならメカ好きとしては、もう少し長い間、撃ち合いを見たかった（笑）。



⇒登場時、弁天丸のブリッジのモニター上でもバルバーサとオデット二世の名前が交互に目まぐるしく入れ替わる。味方の認識さえ欺くスゴい合体攻撃（違う？）。



←ある意味、劇中最強の宇宙艦艇ではないだろうか。電子戦はオデット二世が受け持ち、実力行使は海賊船バルバーサという二段構え。いやはや豪華な組み合わせです。

あらすじ

白凰女学院高等部に通う加藤茉莉香は、政府発行の「私掠船免許」を持つ合法の宇宙海賊である。学業、宇宙ヨット部部長、さらに喫茶店ランプ館でのアルバイト、さらにさらに、宇宙海賊船・弁天丸の船長として大忙しの毎日を送っている。

3年生への進級を控えた春休みのある日、豪華客船での海賊営業のお仕事を引き受けた茉莉香は、乗客リストの中に銀河バスの所有者、無限彼方の名前を見つける。彼方の父であり高名な亜空間ダイバーである、無限博士との約束を果たすため、海賊ショーの最中、彼方に語りかける。「亜空の果て、その色は何色か？」そして、少年と海賊の亜空を駆ける冒険が始まる！



↑今回の物語の主役といえる無限彼方。高名である父が遺した「宝」をめぐり、謎の敵に追われている最中、茉莉香と出会うことで大きく運命が変わる。



↑とにかく今回、茉莉香が対峙する敵は、とてつもなく巨大。ただ、あまりに巨大すぎて実態があるようでないというのも特徴。遠い未来の話だけど、ちょっと現代的。

魅力的なメカ その2

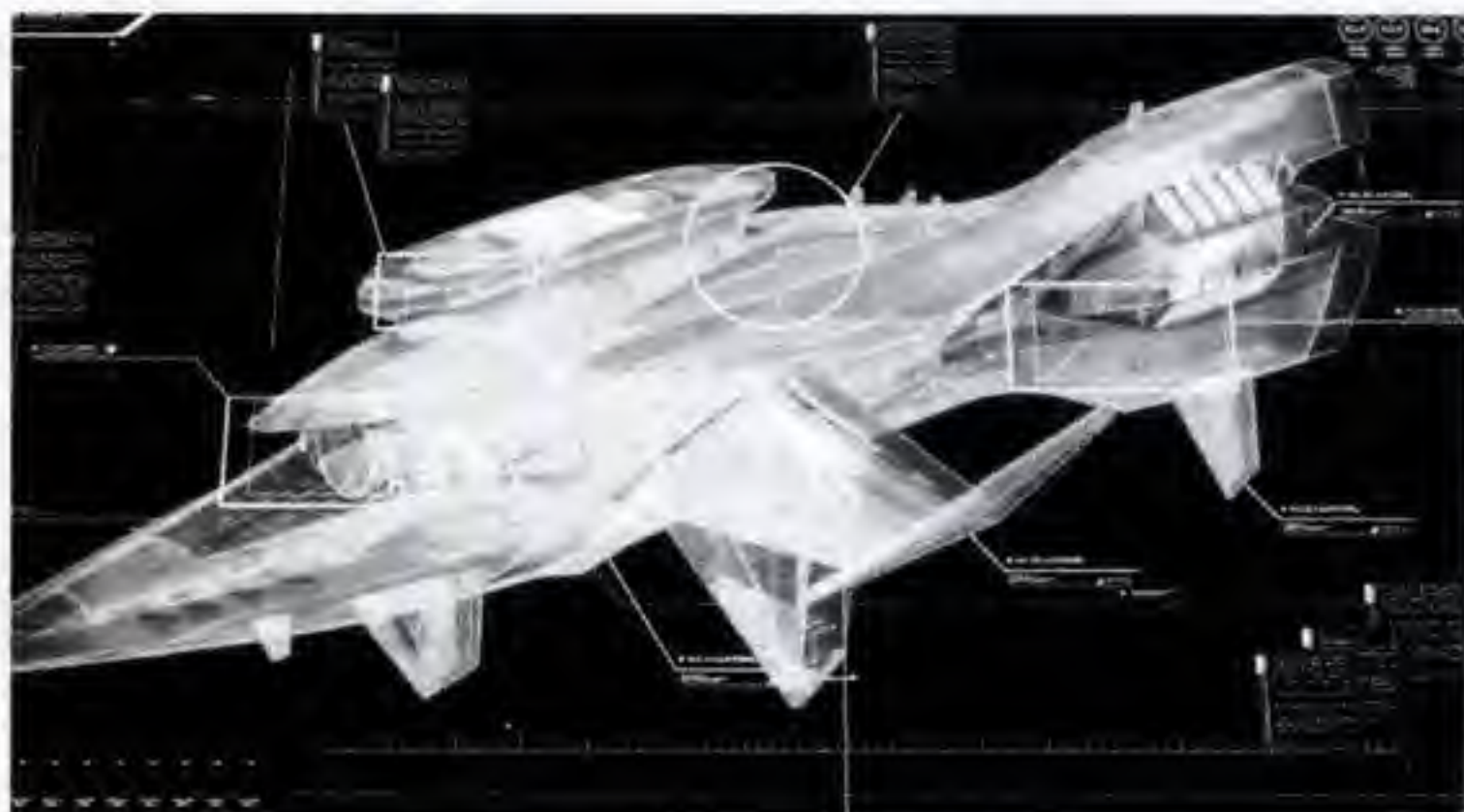
## 強襲艦

彗星の尻尾もなんのその！  
とにかく速い！ 見逃し厳禁！



Point

ハーベック・オダ彗星と並走する弁天丸のブリッジに鳴り響く警報（①）。謎の艦隊から飛来したそれは彗星の尾が作り出す乱流をものともせず（②）、茉莉香と彼方たちがいる無限工房に狙いを定めると急降下（③）、艦首先端の衝角を赤熱させ無限工房の外壁に突き立てた（④）。とにかく、この一連の動きの速いこと速いこと。ほんの一瞬だが強襲艦を操るクルーの腕の良さと機能がよくわかる場面。機体後部の細かなスラスター噴射が○！



↑↑ポイントでも触れたが、動きが速くて見逃しちゃうようなメカランキング上位の強襲艦。普通に見ただけでは、全体像はナカナカ判りにくい。所属不明艦という認識ながら全体を捉えている弁天丸の電子の眼は大したものかも。



Point

今回の物語のキーパーソンは無限彼方少年ということもあり、彼が操るアドヴァジーレが劇中後半から活躍をみせる。それでも弁天丸は主役メカ。ハーベック・オダ彗星に機体損壊の危険を顧みずギリギリまで寄せる弁天丸。ケインの操艦技術とイケメンっぷりも見ものだが、細かくスラスターを吹かす弁天丸の動きも見どころ。そして亜空間でアドヴァジーレを助けるため、撃ち出す魚雷も新規メカであることを忘れてはならない。

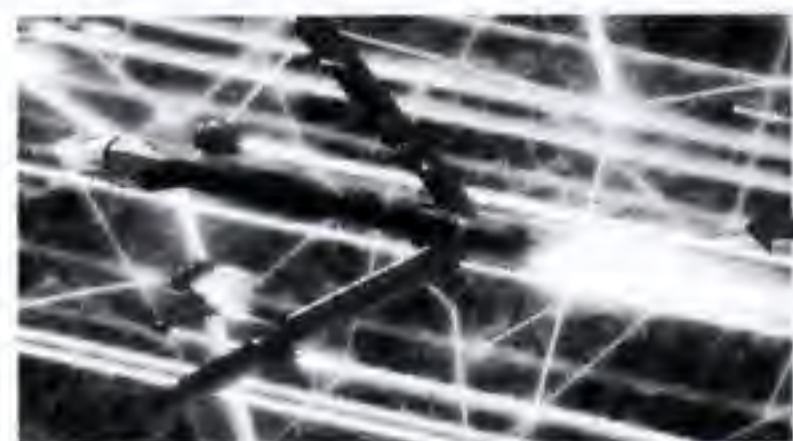


↑敵艦からの砲撃をかわしながら彗星と並走しなければならない弁天丸。新規設定で起こされた各部のスラスターが大活躍する場面。姿勢制御に燃える！

魅力的なメカ その3

## 弁天丸 Part II

コメットハンター  
彗星狩りから亜空間まで！  
弁天丸は縦横無尽に突っ走る！



↑これが弁天丸新装備メカの魚雷発射管（写真右）。魚雷の弾体は上下に割れて、内蔵する子魚雷を放出するクラスタタイプ。雨あられのように降り注ぎ破壊力も抜群！

魅力的なメカ その4

## フラウウェン / フラウウェン子機

深く静かに潜航せよ！  
妖しい機体が亜空間に舞う



フラウウェン



フラウウェン子機

↑物語冒頭、弁天丸のモニターが捉えていた謎のシルエット。なぜこの時、フラウウェン子機が映ったのか？ その謎は最後の戦闘シーンで明かされるのです。

→亜空間を潜航する艦艇は、通常の宇宙艦艇とは推進方法が異なる、というのがよくわかる場面でもある。



④



①



⑤



②



⑥



③

Point

親子ともども可変メカというフラウウェン。攻撃型亜空間潜水艇というだけあって、真の実力は亜空間で発揮される。彼方のアドヴァジーレを追撃するためヒュロークから出撃するフラウウェン（①）。亜空間へとダイブし腹部コンテナから子機を射出（②、③）。射出された子機は変形すると人型になり、肩部の爆雷を射出する（④、⑤、⑥）。追撃されるアドヴァジーレは非戦闘用、そこに颯爽と登場する弁天丸。そして展開されるファイナルバトル。フラウウェンのやられっぷりも必見！





魅力的なメカ その5

## アドヴァジーレ

父が遺した形見は  
亜空間の新たな道を切り開く



↑三形態あるアドヴァジーレにおいて、もっとも登場場面が少ないのは、潜航形態かもしれない。しかも機体上部のユニットを丸々バジして通常形態に変身。

### Point

フリントが示した無限工房へたどり着いた彼方少年。彼はアドヴァジーレに乗り込み、機体が示す亜空間の底を目指す。彼方の意志を確認したフリントが起動キーになり名前を表示(①)。そしてアドヴァジーレはゆっくりと最終形態へと変形していく(②~⑥)。通常形態から最終形態への変形プロセスは、往年のスーパーロボットものを彷彿とさせるようだ。さらにクライマックスで見せるフリントシステムに至っては、必殺技でも繰り出せそうなモーションなのである。



↑往年のロボットアニメを彷彿とさせる変形シーン。ガリと姿が変わり機能が増すことを端的に見せている。

## メカ以外にも意外なみどころ

劇中に登場するキャラクターが輝いているのは当たり前。むしろ劇場版『モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE-亜空の深淵-』においては、そうした人間模様がメイン。だが、それ以外にも細かいところで様々な遊び心が散りばめられているのだ。このコーナーでも掲

載しているクーリエのお茶や、シュニツァーの小説はほんの一部。今まで紹介してきたメカの魅力にしても、本道の楽しみ方からは外れているかもしれない。ただ、映像ソフトになった場合、「何度でも繰り返し見られる」という利点を活かさない手はないと思うのである。



←クーリエの飲んでいるお茶には茉莉香風のキャラクターが！ロイヤルティーは入ってくるのか？

→シュニツァーの読んでいる小説は『清き鋼の君だから』……。どこかで聞いたことがあるような、ないような(笑)。ちなみに巻数は3巻ですね。





# BUDDY COMPLEX

放送決定!!

TOKYO MX	【前編】9/29 (月) 24:00 ~ 【後編】9/30 (火) 24:30 ~
読売テレビ	【前編】9/29 (月) 26:29 ~ 【後編】10/6 (月) 26:29 ~
テレビ愛知	【前編】9/30 (火) 25:35 ~ 【後編】10/1 (水) 26:05 ~
BS11	【前編】9/30 (火) 24:30 ~ 【後編】10/1 (水) 24:00 ~
バンダイ チャンネル	【前編・後編】10/1 (水) 24:00 ~ ※10/1 (水) 24:00 ~ 10/8 (木) 23:59は期間限定無料配信

※放送・配信日時に変更になる可能性があります。

Blu-ray<完全生産限定版>  
11月21日発売!

サンライズ第8スタジオが総力をもって制作した『バディ・コンプレックス』。タイムリープを扱った作品としてTVシリーズ最終局面に急展開を見せた本作だが、その続編となる完全新作パート『完結編』が2014年9月末に放送となる。本作のプロデューサーを務めるサンライズ・平山理志氏に、『完結編』の見どころについてをメインテーマに話をうかがった。

バディ・コンプレックス

●公式サイト

<http://buddy-complex.jp>

© SUNRISE

BUDDY COMPLEX COMMITTEE

構成・文/星☆零介

## 『バディ・コンプレックス 完結編 —あの空に還る未来で—』 放送直前インタビュー

青葉たちの関係と  
タイムリープに焦点を

——完結編を前後編の約50分の映像で制作するということで、時間としてはTVシリーズよりもかなり短いですが、その短い中でどのような部分に内容の軸を置いてあるのでしょうか。

平山 『バディ・コンプレックス』のもっとも大きなポイントとしては、「時間もの」のアニメであるということが挙げられると思います。

——放送前やTVシリーズ放送中にお話をうかがった時点よりも、『完結編』では時間ものとしての比重が高くなったということですか。

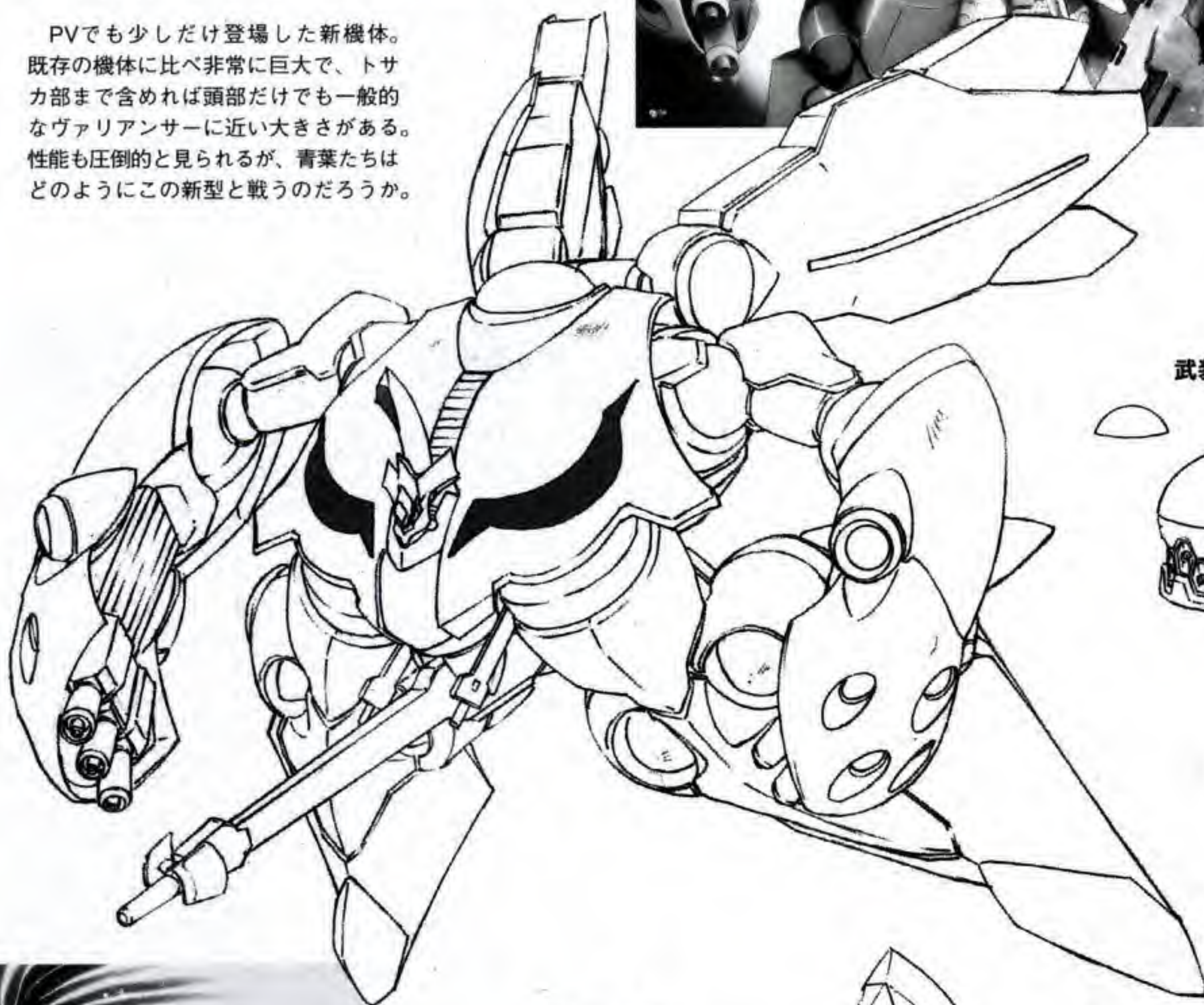
平山 そういう訳ではなくて、私たちとしてはTVシリーズの頃から一貫して「時間もの」であることを非常に意識して作っていたのですが、対外的にお話をするとなるといわゆる「ネタバレ」になってしまうことが多いので、自然とそれ以外の要素について語るものが多かった、ということなんです。これは「時間もの」の作品が持つ宿命というかも知れない部分ではあります。

その他『完結編』で重点的に描かれていることは青葉とデリオとヒナの3人、そしてピゾンについての描写ですね。ある種、この4人に焦点を絞って作ったといえると思います。あとはカップリングシステムに関することや、

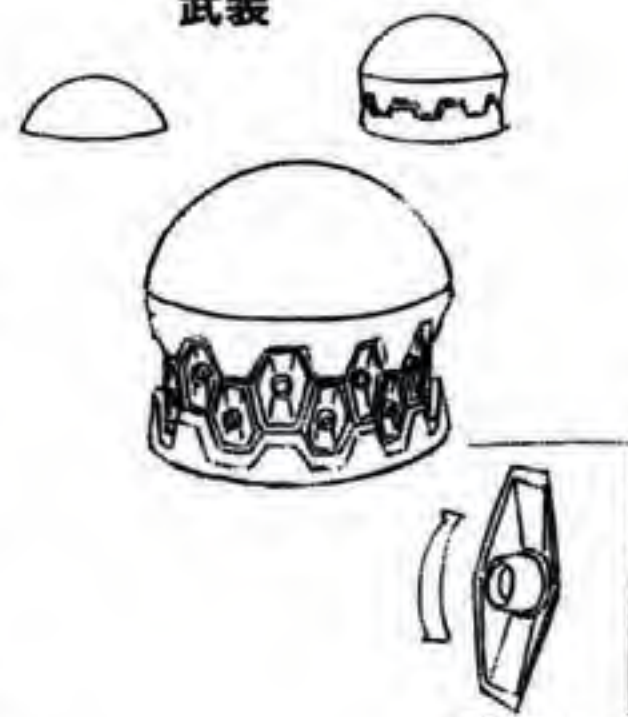


## 謎の男の駆る 大型新ヴァリアンサー!?

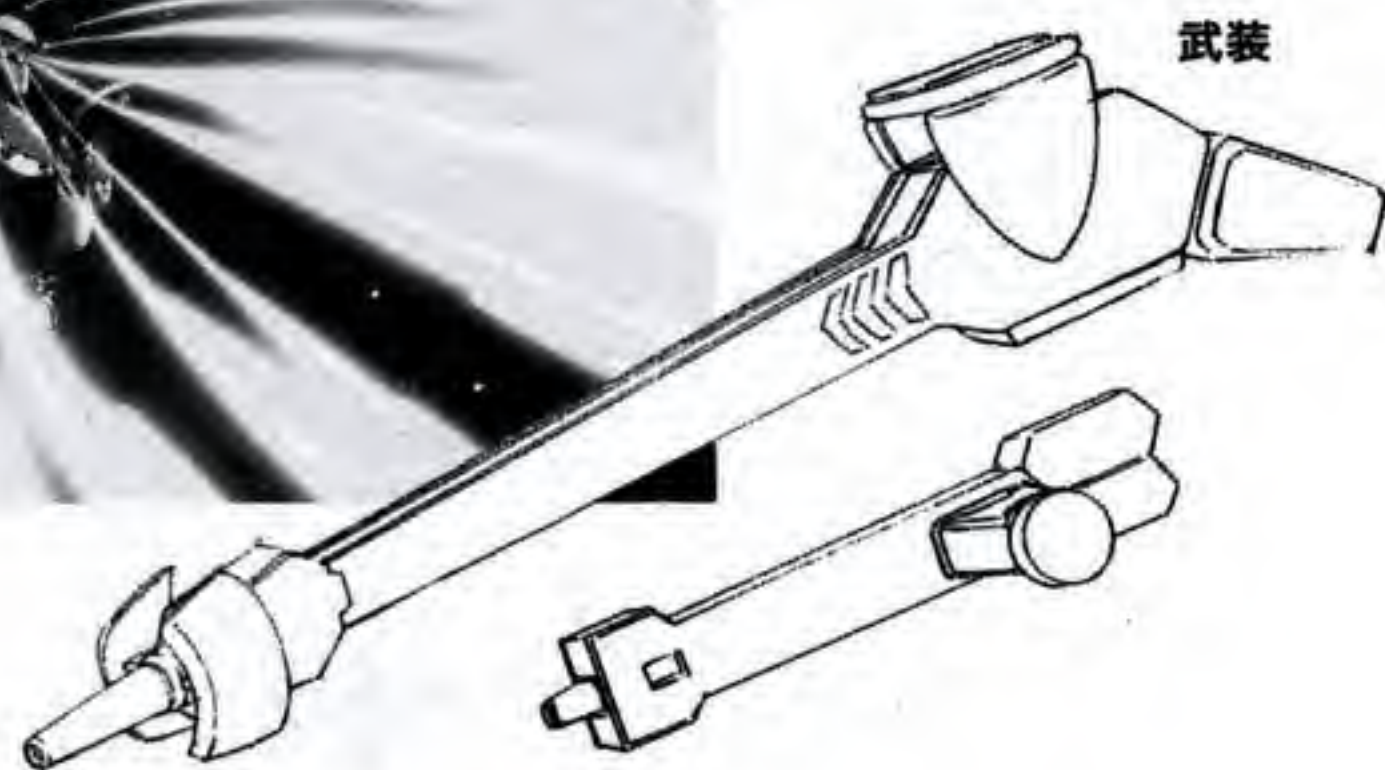
PVでも少しだけ登場した新機体。既存の機体に比べ非常に巨大で、トサカ部まで含めれば頭部だけでも一般的なヴァリアンサーに近い大きさがある。性能も圧倒的と見られるが、青葉たちはどのようにこの新型と戦うのだろうか。



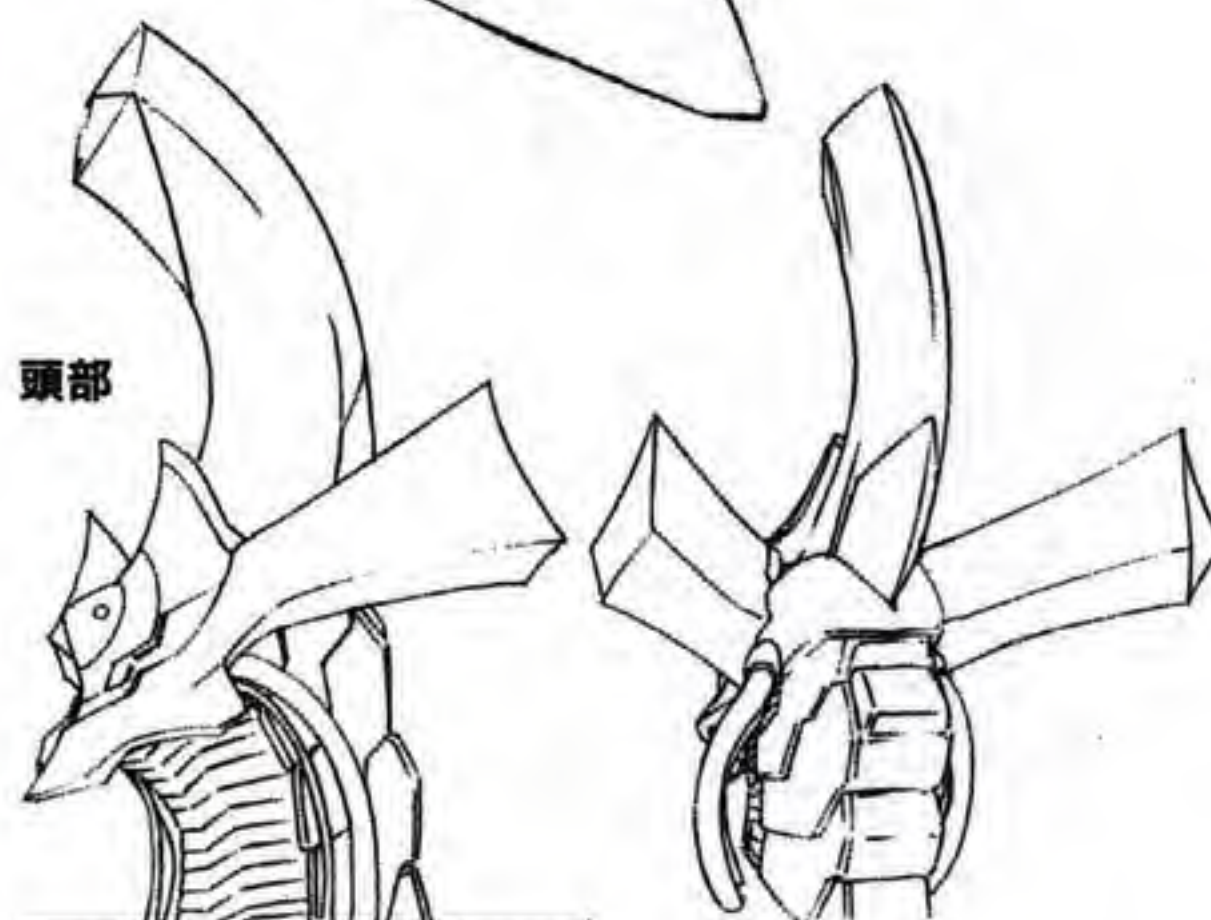
武装



武装



頭部



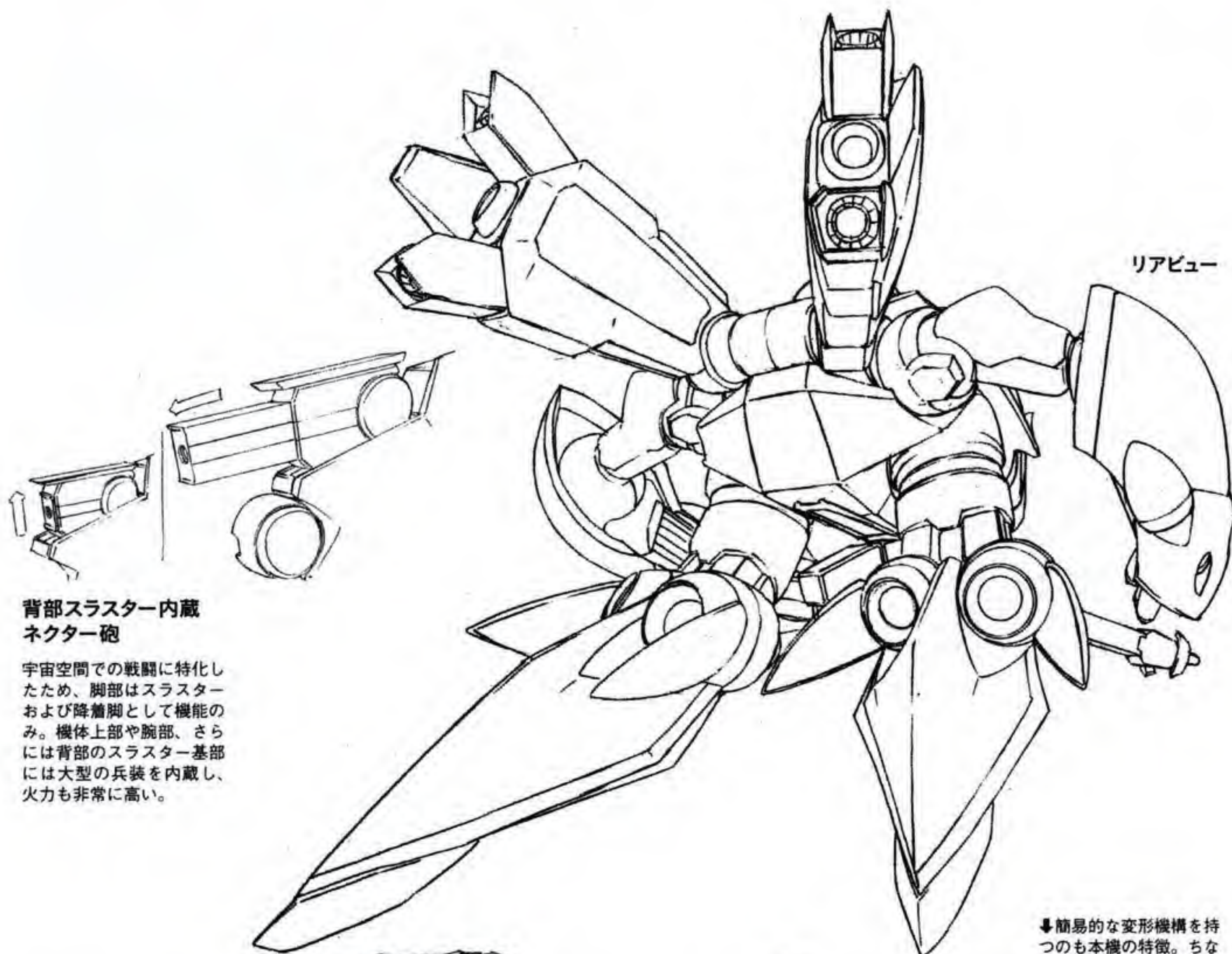
「時間もの」ということでTVシリーズで残した謎などをきちんと描いています。そこをとにかくきっちり完結させて、視聴者に満足してもらわなければ、という思いで制作しましたね。たぶん視聴者は13話まで見た時点でいろいろ考えたり予想していると思うんですが、そこら辺をもう少し掘り下げるような描写を行っています。「時間もの」としても「なるほど、こういうことだったのか」ということが分かるようになっていきます。完結編を見た後に改めて1話から見ていただくと「これはこうつながっているんだ」というような新たな発見があるかもしれません。

——アニメに限りませんが、昨今は作中に伏線めいたことを描いておいても最後まで明確に答えは出さず、見ている側に判断を委ねるという作品が割と多い印象ですが、本作はきっちりと答えをだしていくタイプなのですね。

**平山** ヒナが実際にはどういう人であるかとか、青葉は何でこの時代に来たのかとか、その辺がわかるようになっていきます。「時間もの」は謎解きが面白いと思うので、そこまではまず話を積んでいきます。この段階は見ている側は「何だかよくわからないけど何かありそう……」という状態ですね。

もちろんその何だかわからない中でも面白くつくっていくのが私たちの腕





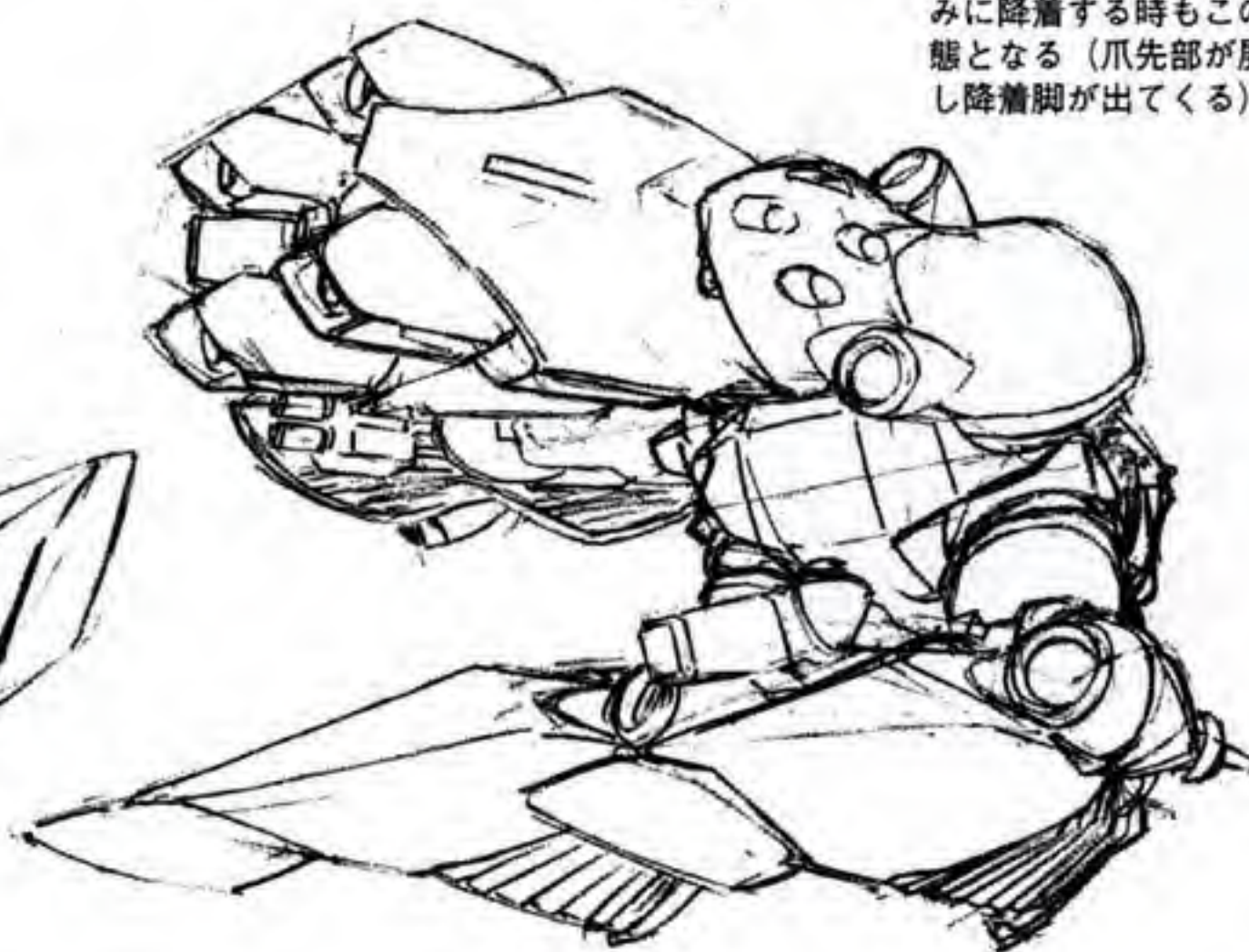
リアビュー

### 背部スラスター内蔵 ネクター砲

宇宙空間での戦闘に特化したため、脚部はスラスターおよび降着脚として機能のみ。機体上部や腕部、さらには背部のスラスター基部には大型の兵装を内蔵し、火力も非常に高い。

↓簡易的な変形機構を持つのも本機の特徴。ちなみに降着する時もこの形態となる（爪先部が展開し降着脚が出てくる）

### 飛行形態



の見せ所なんですけれど、最終的にはその「なんだかよくわからないもの」が色々とかわかっていくところに時間もののカタルシスがあるのではないかなと思っています。ですから「時間もの」をやるなら最後にしっかりと答えを見せていく必要があるはずです。

——それらを前後編の約50分の中で描くのはかなり大変なのではないかと思いますが。

**平山** ズバリ大変でしたね。『完結編』はとてつもなく密度の濃い内容になっているんじゃないかと思います。やっぱりSFものなので、ちゃんとその辺の答えを出して、すっきりして「見てよかったな」と視聴者には思ってもらいたい。メカ面でもカップリングシステムの行きつく先はどうなっているのか、といったことをちゃんと見せていきますよ。

「大気圏突破」と「強大な敵」が『完結編』のスペクタクル

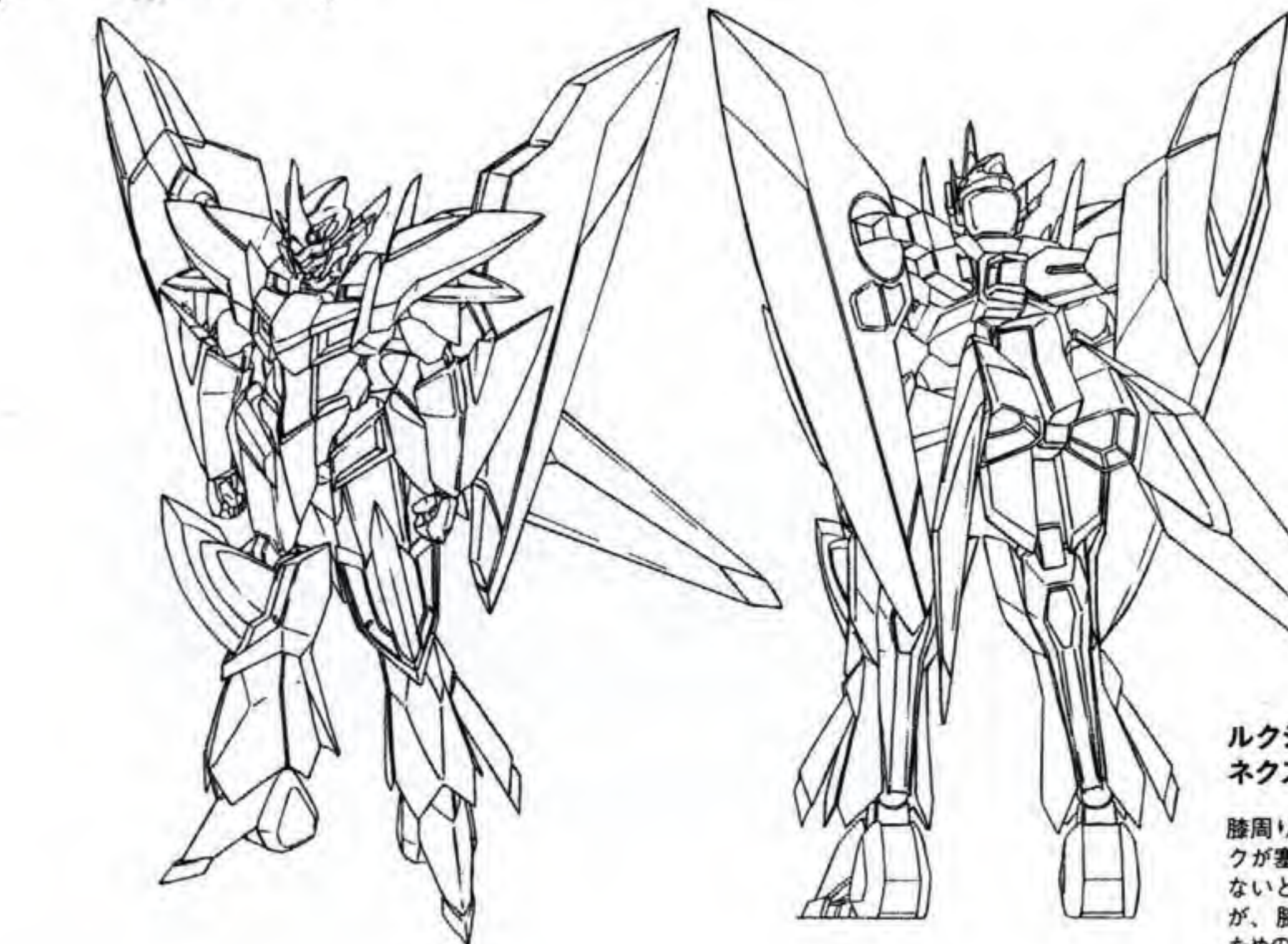
——完結編の時間軸は、13話の直後ですか？

**平山** まさに直後ですね。宇宙空間で戦っているシーンがPVにあります。13話直後から宇宙に上がって戦って、という感じになります。宇宙は絵的にも派手になりますね。メカニクも地上だとしても重力の影響がありますが、宇宙に行けばそういった大きさ



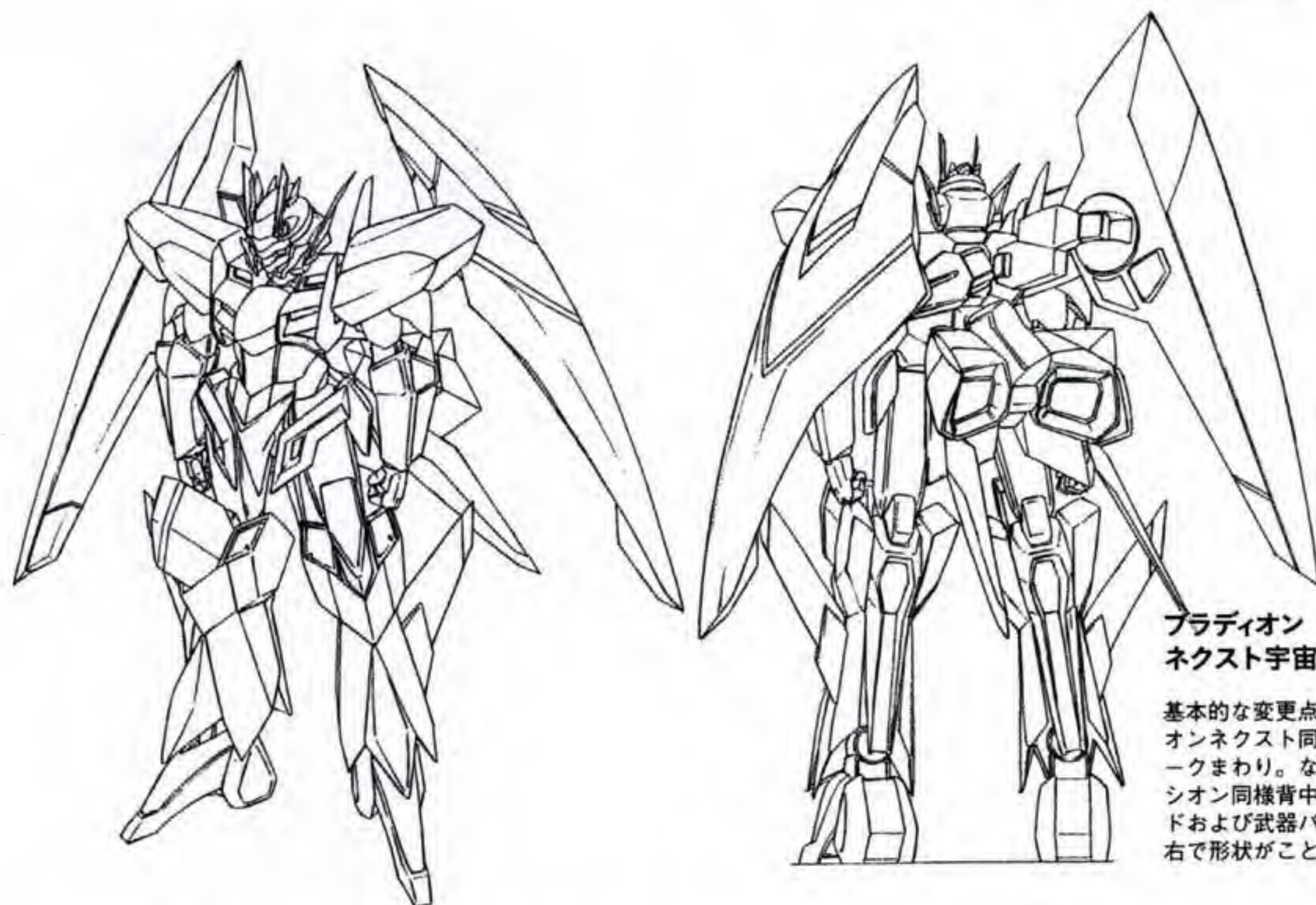
## 主役メカも 宇宙仕様に！

ベリルやオーガ、さらには親衛師団のグバルディア（誰が乗るのか!?）といったTVシリーズで登場した多くの機体も、宇宙仕様となって登場する『完結編』。基本的には宇宙では意味をなさないインタークを塞ぐ、というのが改装のポイントとなる。



ルクシオン  
ネクスト宇宙換装

膝周りや胸部のインタークが塞がれている。色がなく少しわかりにくいですが、膝周りを見れば塞ぐためのパーツがわかるはず。



ブラディオン  
ネクスト宇宙換装

基本的な変更点はルクシオンネクスト同様インタークまわり。なお、ルクシオン同様背中中のシールドおよび武器バックは左右で形状がことなる。



や重量の制約が無いのでいろいろな兵器が出せるのもいいところですよ。やはり最後の敵はスゴイのを出したいなと思っていました。そういう意味では宇宙という舞台は設定としてやりやすいですね。

——PVで「謎の男」が乗っている機体はヴァリアンサーなんですか？ ずいぶん大型の機体で人型とも離れているようですが。

**平山** ヴァリアントラスと呼ばれるヴァリアンサーとはちよつと違う形態のメカです。カップリング機に対抗するために、様々なギミックが詰め込まれているので、あのような大型の機体になっています。彼の機体が『完結編』における完全新規の機体なので、メカの見どころとしてはあれがどう活躍するのか、といったところになると思います。

——あの新機体はカップリング機なんですか。

**平山** そこは本編を見てからのお楽しみということ（笑）。PVでもエルヴィラがカップリングについて思わせぶりなことを言っていますが、完結編で隠されたカップリングの機能というか本当の力が明かされるので、そちらも楽しみにしてもらえたらと思います。

——ルクシオンネクストとブラディオンネクストといった、1クールから登場していた機体に関しては宇宙戦闘用としてデザイン面などで変更された点





## シグナス宇宙換装

設計段階で宇宙での運用も視野に入れられていたというシグナス。ブースター類を装着し、地上から宇宙へと打ち上げられるシーンもロボットモノの「お約束」な見どころだ。

↓シグナスの同型艦も登場。機首部の翼の有無や主翼の形状などが異なる。

——Blu-ray必須ですね。

**平山** 1回見ていただいただけでもわかるようにはなっていますが、細かく見ていくと「なるほどこうなっているのか！」といった感じで全部つながります。

——以前に地上では雲を引く表現でスピード感や大気表現をしたとおっしゃっていましたが、今度は新しく宇宙でのヴァリアンサーを描くにあたって、戦闘の見せ方で地上編とは違う工夫をされたところがありますか？

**平山** あらためてそう聞かれるとそんな

はありますか。

**平山** 機体自体は変わらないんですが、宇宙空間で活動するためのオプションパーツをほぼ全機体につけて、宇宙でも活動ができるようにしています。機体の全体的な色味が変わらないのでパッと見た感じではわからないと思うんですが、細かい部分でいろいろと追加されているので比較するとだいぶ違うのがわかると思います。メカニクスの描写もそうですが、ストーリーに関わる部分においても完結編は1カットに大量の情報が詰め込まれているのでコマ送りしてみただけだとは思っています(笑)。

**平山** そうです。ロボットアニメを作る以上は「私たちなりの大気圏脱出」を描きたいからです。

——『完結編』は宇宙での戦闘が主とのことですが、世界観的にはゾギリアも連合もある程度までは宇宙開発を行っているのでしょうか？

**平山** 月までは普通に行くことができます。ただ、大規模に宇宙開発をしているのではなく、大体、衛星軌道上ぐらいまでがメインで月に行くのは

なにはないかもしれません。地上で戦っていた頃とあまり変わってないかもしれないですね。

——割とブレイクに、サンライズさんのロボットアニメ的な宇宙の戦いになる感じでしょうか？

**平山** そういう感じになると思います。宇宙の戦闘を真面目に追及するとして、つまなく味気のないことになるので、戦い方的にはそんなに変わらないですね。ブリッジクルーが宇宙服を着たりと細かい部分に変更はありますが、そういう言い方をすると、大気圏脱出のシーンが宇宙っぽいスペクタクルになっているので、『完結編』の絵作りとして、やっぱり大気圏脱出はメカものアニメには欠かせないですからね(笑)。

——サンライズさんのメカものお約束ですね。



完結編の名に違わぬ決着が！

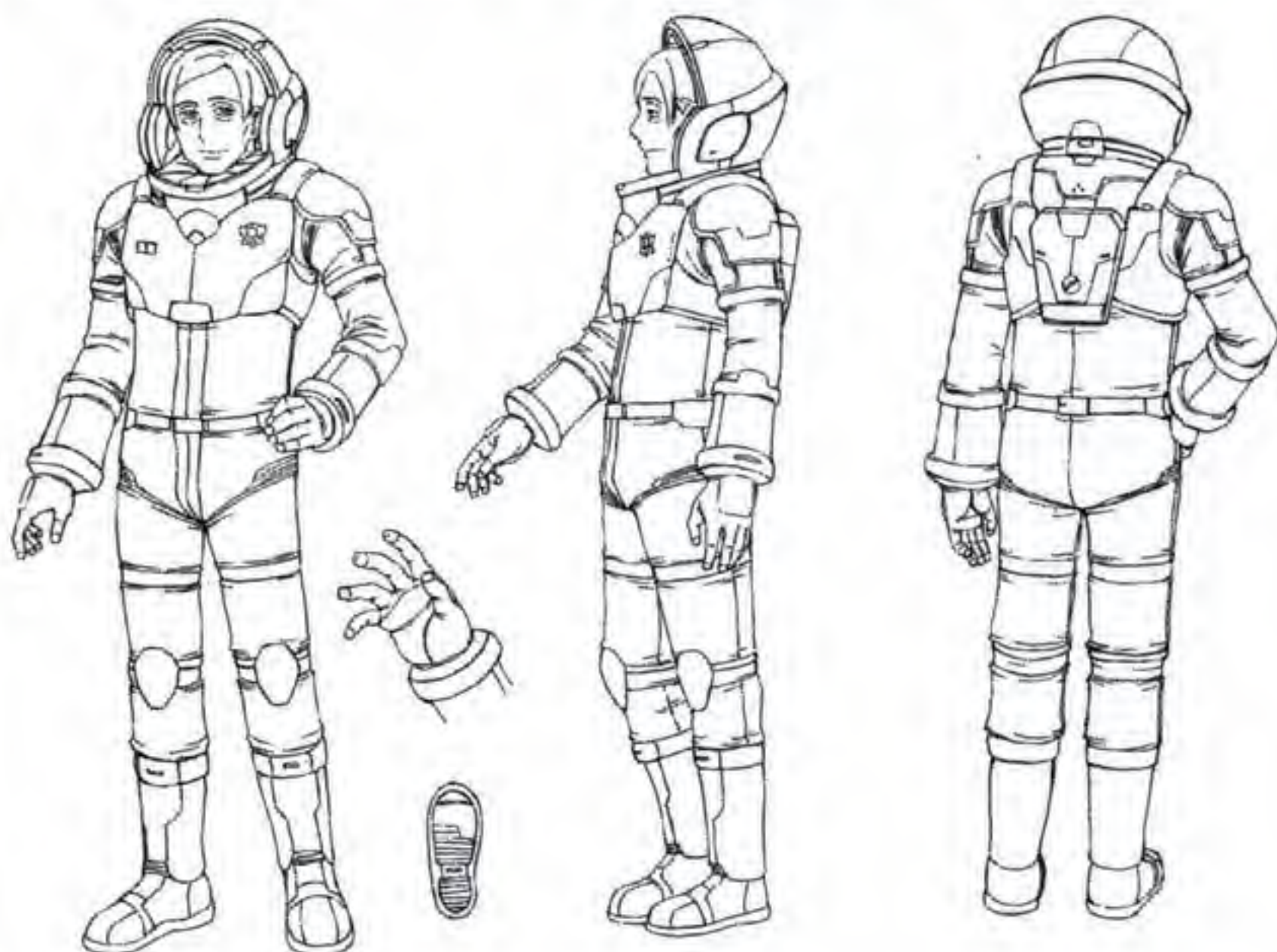


『バディ・コンプレックス』は青葉やヒナたちの関係とタイムリープがテーマとしての2つの大きな柱となっているが、『完結編』ではそのどちらにもきっちりと決着がつけられる。本作を追い続けたファンに応える内容だ。



## ブリッジクルーの宇宙服

舞台が宇宙ということで、ブリッジクルーも宇宙服を着用。パイロット用スーツに比べるとかなり本格的。パイロットスーツはもともと与圧や気密機能があることや操縦のしやすさを優先して、宇宙でもこれまでとほぼ同様のスーツを着用。



国家事業レベルになります。宇宙で人がそこそこ生きていくことができるぐらいの技術はあります。ただ、コロニーを建造したり、といったレベルまでは全然いかないですけど。

平山 宇宙に行くための燃料は何を使っているんですか？

平山 ネットオリビウムです。ネットオリビウムで宇宙に行くところもきちんとSF的な理屈を描いているので、見ている分には「なるほど！」と思っていただけじゃないかなと。

作ってみて分かった  
ロボットモノの難しさ

——『完結編』をつくるにあたって、TVシリーズでの視聴者の反応やソーシャルゲームでの反応を受けて当初の予定からちよつと変えた、といった部分はありますか。

平山 そういった部分はないですね。最初からブレずに作っていると思います。視聴者の反応といえばシグナス艦長の倉光が人気があるというのは私たちとしてはちよつと面白かったです。頭のいい艦長はアニメにはなかなかないらしくて、倉光みたいなタイプは貴重でそれで人気があったようです。

——SFドラマでよくできた艦長というのなかなか描きにくいのもかもしれません。戦いをうまく回避したりピンチにならなかったりしたら話も作り

にくそうですし。

平山 でも普通に考えたら現場指揮官が適当な人だというのはありえないじゃないですか。ですからそのあたりはリアルに考えてやっています。

——『完結編』によって『バディ・コンプレックス』が一つの作品として完結します。ロボットアニメの制作は第8スタジオさんの目標だったというお話をお聞きしましたが、長い期間をかけてこれまで本作を作ってきた、ロボットアニメについて現在どのような考えですか。

平山 ロボットという存在を視聴者のみなさんの実感にいかにつけていくかが課題というのがわかってきました。普段の生活で戦争や戦いを思い起こすことはほほえないと思うのですが、そういった皆さんにいかに見ていただけるようにするか、ということですね。

「バディ・コンプレックス」でもその努力をしていたのですが、今後の作品でもそのあたりをより追究していければと思っています。

ロボットというのはパイロットの自意識の延長だと考えていますので、この自意識を今の時代に合わせてどのように表現するか、ということが重要ですね。

『完結編』までご覧いただいたファンの皆様には本当に感謝しています。今後とも応援よろしく願っています。





監督、メカデザインをはじめ、他分野で活躍するビジョンクリエイター、河森正治氏。「マクロス」シリーズの印象から、河森さんといえば「飛行機の人」というイメージがあるかもしれないが、どこいそのデザインの原点には車があるのだ。今回は河森さんと車というテーマで、ざっくりと雑談してみよう!

構成・文／GM編集部、河合宏之

117クーペがデザインという言葉を教えてくれた

——そもそもデザインという言葉を知ったのは、ある車との出会いだったというお話ですが。

**河森** はじめてデザインという言葉を知ったのが、いすゞの117クーペです。小学校2、3年生のころ、いすゞの工場から出てきたばかりのいすゞの117クーペを見たんですが、夜のライトに照らされた後姿が本当にカッコよくて。「これがイタリア人のデザインした車だ」って父から聞いた瞬間の感覚は忘れられません。

カーデザインってデザインとスタイリングが密接に関係していて、本当のカーデザイナーはエンジンレイアウトやパッケージングから考えるものだと

思うんですよ。117クーペをデザインしたジウジアーロは、パッケージング込みで考えていた人で、本当の意味でのデザイナー。今は良くも悪くも、分業が進みすぎている印象があります。現代のプロダクトとしてはそうならざるをえないんでしょうけど、ちょっとさびしいですね。

——内装や外装も、複数のデザイナーで細かく分担されていますよね。

**河森** 友人のカーデザイナーの原田(則彦)君が、イタリアのカロッツェリアのザガートで仕事をしているのも、それが理由ですね。ほかのメーカーだとグリルだけ、リアクォーターパネルだけ、といった感じで車1台を何人も分担しているじゃないですか。結局、全体を取り仕切るディレクターがデザイナーという扱いになっているんです。

よね。

——最近のカーデザインには、どんな印象をお持ちですか?

**河森** 最近の車は面が相当凝っていますよ。細かいカーブとかとても凝っているんですけど、小さい写真とかだとわからないんですね。だから実物を見たほうが得です。もともと車のスタイリングって、人間の視線で見ると全然印象が違ってくるものなんです。あとはリフレクションの入り方でも見映えは相当変わります。エッジの処理の仕方にしても、シヤープにラインが入るのか、曲面になるのか。曲面もどの程度までエッジを立てるのか。相当複雑なことをやっていますね。

——たしかにそこまで細かいと、実際に見ないとわからないでしょうね。



## シトロエン C4カクタス

ボディの前後とサイドの一部に、エアバンブと呼ばれる弾力のあるエアクッションを採用。内装の単純化やアルミパーツの多様性などで、大幅な軽量化を行った。明確な機能や機構を活かすために考えられた、まさにこれこそデザイン。



## 河森

現在のプ

レス技術が上が

ったことと、デジタル化によって三元で考えたスタイリングの再現が可能になったゆえの良し悪しでしょう





### プジョー205 カブリオレ

「閉じているとただの乗用車なんだけど、開けたときの形が妙にいいんです。開けているとやたら子供たちが寄ってくる、当時はそういう時代だったなと。さすがピニンファリーナですね(笑)。当時乗っていたのは中古のオートマだったんですけど、気に入ってしまって、1600の205のマニュアルをもう1台買ってしまいました(笑)。めちゃめちゃエンジンが元気でしたね」



### フィアット バルケッツァ

「うっかりと夜にディーラーで見て、イエローを買ってしまったんです。これがレモンイエローで、あとで恥ずかしい思いをしました。超絶目立つ色なんです(笑)。内装にもボディのイエローが使われて、内と外の一体感がよかったです。これはギヤが突然壊れてダメになっちゃいましたね。低速だったからよかったけど、高速だったらと思うとゾッとしますね(笑)」

### トヨタ プリウス

「初代プリウスですね。これは家族用の車でした。エコがどう……っていうより、モーター駆動を体験したかったんです。今のプリウスのフォルムって完全な未来カーなのに、これが今市場で一番売れている車の1台っていうのが不思議です」



### シトロエンDS3、プジョー206CC

「基本、屋根が動いて変形しないと気が済まないですよ(笑)。屋根が開きさえすれば、性能とかほとんどいいって感じになるじゃないですか？ コンパクトなオープンカーで4人一応乗れるっていうことで、フォルクスワーゲン・イオスに転びそうになったんですけど、やっぱり思いとどまってマニュアルのDS3にしてよかったと思っています。ドイツ車に行くと、もう戻ってこれないですから(笑)。こうしてみるとPSAの車が多いですね。そういうつもりじゃなかったんですけど、アルファ・ロメオを買おうと思ったら、みんな乗っているじゃないですか。同じものを避けているうちに、自然とこうなった感じですね」

ね。そういう意味では昔の車ってフォルムはかつこいいんだけど、ディテールに関しては今の車に比べるとそれほど複雑ではないです。それもまた味ではあるんですけどね。たとえばランボルギーニ・カウンタックもフォルムは圧倒的じゃないですか。でも今の車は細部のディテールの処理がものすごく細かくなっている。だからデザインがよくなくなったというより、ディテールの仕上げがよくなったという感じですね。——ちよつとアニメのデザインにも通じるものがありますね。

**河森** そうですね。特に昨今のCG化によって、手描きのラインだけでは限界はあります。デジタル化したことで、デジタル用のデザインじゃないと、画面映えがしないんです。それは立体のTOYにしてもそうですね。昔のVF-1も新たに立体化するときには、そういう部分はちよつとずつついていましてね。

——それでも昔のカーデザインがよく感じてしまうのは、なぜでしょう？  
**河森** 一番の理由は、形に根拠がなくなっているからでしょう。現在はスタイルングのためのスタイルングになっているという印象なんです。空気抵抗とか強度とか、現在はシミュレーションで最適化され過ぎて、シルエットが似すぎてしまう。また外見よりアンダーカバーをきれいに整流したほうがいいといった感じで、デザインが見えにくくなっているというのかな。それゆえに、根拠なく面を複雑にして、スタイルングで誤魔化している印象に見えるてしまうんです。この傾向がなんとなくならないと苦しいでしょうね。

昔はあまり複雑な面やディテールを作れない分、どうしてもこういう形を作りたいという強い意志が感じられた気がします。

——最近LEDライトの登場などでデザインも変わってきていますが、技術が進むとまたカーデザインの常識も変わってきそうですね。

**河森** 衝突安全技術がすごく上がって、それによる軽量化で若干きしゃでスマートな感じになる可能性もありますよね。アシストの介入がどこまで出来るかっていうのも、デザインに影響を与えそうですね。個人の好みとしては、ピラー(窓柱)はせめて細く戻してほしいですね。ピラーが太くなってから、

——今、河森さんがデザインの注目にしている車は？

**河森** 最近では、シトロエンのC4カクタスです。久々にデザインした車が出たっていう感覚です。原田君に聞いても、「みんなああいう車を一度は描くんだけれど、絶対メーカーが売ってくれない」っていうんですよ。だからシヨモモデルで終わるかなと思ったんですけど、ほとんどまんま出してきて(笑)。様々な工程をシンプルにすることで、あのクラスで一気に200キロも軽量化できたっていうのが凄いです



ね。その外観的にもシンプルなフォルムのボディの一部にエアクッションパネルを配して、クッション部分の色を変えることで見栄えも変わるという。本当に発売するなら、車買い換えなかったのに(笑)。

——最近のリバイバル車も多くなりましたが、こちらの印象は？

河森 ミニはサイズがちよっと……。昔のサイズは安全基準から難しいんでしょけど、小さい中に、どれだけ機構を詰め込んでクリアするっていうところが本当のデザインって感じがします。その中でも、フィアットの500のスタイリングはバグツンですよ。昔の車のイメージを踏襲しているけど、ことごとくディテールが違うんですよ。つけている場所や形の取り方とか全部違うのに、昔の印象をキープしている。なおかつモダンなんですよね。あんまり実用的じゃないのもイタリアっぽくていいです(笑)。

——河森さんの車歴から、イタリア・フランス車がお好きという印象です。どちらかというと、フランス車のほうが多いですね。

河森 イタリア車って、なんだか、「本気で乗ってないとダメ」っていう感覚があるじゃないですか。そこまで市街地で乗りこなすことはできないから、だったらフランス車でちょうどいいかなって感覚はあります。実用性とバラ

ンスの取れたフランス車のほうが気楽でいいんです。

——外車が好きなのは、自然とドイツ車かそれ以外になりますね。

河森 周囲の人たちが、どんどんドイツに転んでいくのでさびしいですね(笑)。壊れないとか、しっかりしているとか、気持ちちはわかります。特に年を取ると面倒臭くなりますから。でも自分としては、思い通りにならないのが好きな人間なので、思い通りになっちゃうのはつまらないですよ(笑)。

——河森さんのですね(笑)。

河森 ドイツ車ってね、スタイリングとしてかっこよくないって思っちゃうんですよ。形よりもメカニズム、機能美が好きっていう人はドイツ車。ドイツの物は、デザインがほとんど形を決める軍用兵器の方が、向いている気がします(笑)。昔のBMW、3シリーズとか華奢で美しかったんですけどね。今は大きくて重い印象です。

——国産車の印象は？

河森 国産の中でスタイリング的に頑張っていると思うのは最近のマツダです。実際に見ても面の処理とか大胆でいいし、でもなにかあと1つ華が足りない印象です。そこは海外メーカーに比べてブランドイメージの熟成にもう少しかかるのかもしれないね。

日本車と外車の大きな違いって、マツダ以外は車種ごとにスタイリングを

バラバラに変えることですね。外車はメーカーアイデンティティを持っていて、全体的に統一されている。最近では日本のメーカーも徐々にその方向にシフトしていますけど、レクサスはちょっと怖いですよ(笑)。あの形で一般向けというところもすごいです。まあ、それぐらい特徴づけをしないと差が見えにくいのもかもしれないですね。

デザインの基本は  
カーデザインで養う！

——昔はスーパーカーブームなどもありましたけど、今は車が子供の憧れの対象になりにくいそうですね。

河森 結局、今の親世代が乗っているのがワンボックスやミニバンが多いですから、スポーツカーに興味を持ってくれるのだろうかという懸念はあります。

結局、ミニバンやSUVが人気な理由って、内部が広いとか快適っていうこともあるんでしょうけど、同じお金を払ったとき、大きくて得した気分になるのも大きいんじゃないかって思うんですよ(笑)。これはあながちバカにできないだろうなと。

——カーレースにしても、面白さがちよっとわかりにくくなっている印象があります。

河森 特にF1はそうでしょうね。ルールで無理にゲーム性を高めないとスタートから出た順番で終わってしまう

↓1977年に東京晴海の国際貿易センターで行われたワールドスーパーカービッグショー。この時代、車(スーパーカー)は少年たちの憧れだった。写真はランボルギーニ・ウラッコ(写真はライター河合の私物です)。



じゃないですか。昔、アメリカに行ったとき、サンフランシスコのダートレースを見に行って、400メートルぐらいのコースに20台ぐらいの車が走っていて、「これじゃぶつかるとやないか」って思っていたら、本当にドカドカぶつかるんですよ(笑)。で、どんどん壊れてすぐにペースカーが入って再開、壊れて中断、そして再開……って繰り返して。カーレースでこれほど面白いことはなかったですね。またスタンドの目の前がコースなので、子供が金網に張り付いて食い入るように見ている。安全面での問題はあるんですけど、絶対的な性能よりもそういう部分でカーレースの面白さって感じら





「ジウジアーロがデザインしたマセラティ・ブーメラン。ショーモデルなんですけど、超欲しいです。市販された車ならデトマソ・マンガスタですね。これもジウジアーロのデザイン。ガンディーニもピニンファリーナの車も乗っていますが、ジウジアーロの車はまだ乗ったことがないんです（笑）。あとはランチャストラトスやボートテールタイプの初代のアルファロメオ・スパイダーです」

れるのかなと思いますね。

——将来的に、なにが速そうとか、強そうとかの意味すら認識されない時代になっていくかもしれませんね。

**河森** 結局ステルスも空力性能を落とされているわけですから、本当の飛行機としての綺麗さはなくなっているわけですよ。F1もレギュレーションに合わせてるために、絶対性能を追求しているわけではないですね。そこがちよつとさびしいですね。

——それはデザイナーという職業にも

影響してきそうですね。

**河森** 良くも悪くもコスプレになってしまいかもしれません。ロボットのコスプレでロボットコスプレ。武装も武装コスプレっていう感じで、そんなにデカイ大砲とか剣の実用性はなんだろうかって思うじゃないですか。車でも飛行機でも銃でもバイクでも、本当にあるメカに興味がないと文字通りのメカデザイナーというのはきついでしょ。うね。車でいえば、せめて駆動系のF、FR、MRの基本的な特性やシャ



マセラティ・ブーメラン



デトマソ・マンガスタ

シーとボディの構造、空気抵抗やダウンフォース等は、知っていてほしいですよ。興味を持って接して欲しい。メカニズムのどんな違いがあり、どんなメリット・デメリットなのかはせめて知っていて欲しい。最終的にメカデザイナーでつぶしが効くようになるまでにはね。

——架空のメカでも、機構や機能まで想像できると楽しいですからね。

**河森** ただメカデザイナーとしての需要があるかっていえば、結局商品になるのは人型ロボットが中心ですから、そこが難しいところ。ユニークな形は作りたいけど、すごいユニークだと売れないっていうのはシビアです。人型でヒーロー系じゃないロボットは、フォルムの自由度が高いんですけど、それが商売になるかといえど難しい。ヒーロー体型以外が売れるような文化があれば、自由度が高くなっていくと思うんですけどね。

——受け取る側にも掘り所が必要という感じがしますね。

**河森** 想像できる範囲と、地続きじゃないと楽しくないっていう感覚はあるでしょう。たとえば、いくらアニメの

オリジナルの車のデザインをやったとしても、飛びついてもらえるかっていえば、そんなに甘くはないものです。その車を本物のメーカーが出しているのなら、また違ってくるでしょうね。『艦これ』や『ガールズ&パンツァー』にしても、やっぱりバックボーンは外せないじゃないですか。そこにオリジナルの戦艦や戦車を出すとすると、意味が違ってくると思いますね。

——河森さんにとって、車のデザインってどんなものでしょうか？

**河森** 車はとても制約の多い題材ですよ。制約が多い題材の場合、本当に面白いコンセプトがないと、新しいものが作れないので難しい分、やりがいがあります。

——だいたい4つ車輪があつて、人が乗るスペースはかなりのサイズが必要で、エンジンもあつて……となると、ほとんどフォルムが決まってしまう。その中で個性を出すのは、センスと技術が必要ですよ。

メカデザインを目指す人には、すごくいいトレーニングだと思いますよ。カーデザインでショーカーまで含めて、「今までの物とは明確に違う」っていうものを描けたら、アニメーションのメカデザイナーとしてもプロになれるんじゃないですか。そこまでいければ、どんなことでも応用できるレベルになっていると思いますよ。



声優  
白石 稔の

# 白石玩具参号店



世代的にどストライク！  
トランスフォーマーで遊ぶ！

8月某日

―都内某所―

明日は舞台の写真撮影だし、週明けには新聞で連載しているコラムの締切もあったりするんだよね。

子供の面倒もみなきゃいけないし。急にくるよね、毎回。

いや、でも、玩具に触れて好きなことが語れるのも悪くない気がするんだよね。

毎度おなじみGM編集部へと向かう、みのるだった……。

今日は映画もヒットしているという、あのトランスフォーマー（TF）がテーマだっけ……。



声優「白石稔」による  
稔のための、みのるによる  
気になる玩具を手にとって  
アレコレ遊んでみようじゃない  
今回は日本特撮だったけれど  
今回は海外特撮シリーズだ  
玩具も30周年だからいろいろ話すよ！  
白石玩具参号店、本日も開店です！

©YOMY ©2014 Paramount Pictures Corporation.  
All Rights Reserved. (R) and/or TM®&©2014 TOMY.  
All Rights Reserved. TM&(R) denote Japan Trademarks.

―お忙しい中、お疲れさまです。  
稔 いやいや、どうも。

―今回はですね、生誕30周年を迎える変形玩具の最高峰、TFが題材というところで、映画最新作「トランスフォーマー/ロストエイジ」(ロストエイジ)の関連商品をタカラトミーさんご協力のもと、イロイロご用意していただきました！

稔 絶賛公開中の「ロストエイジ」！じつはまだ観に行けてないんですよ。ね。評判の良さは聞いてるので、近日中に行こうと思っていて、イイ予習になりそう(笑)。

テーブルの上に並べられたTFグッズの数々を眺めるみのる。

稔 毎回感じるのですが、メーカーの皆さんの協力には感謝です。今回も数多いですね。こんなに用意し

つもの種類の商品が出ているんだね。まさに伝説の最強の戦士だ！

―ここで扱った製品以外にも、いくつかタイプの違うオプティマスプライムが発売中です。ところで白石さんの世代的にTFは……？

稔 もう、どストライク！ 85年に放映が開始された「戦え！ 超ロボット生命体トランスフォーマー」の頃から見ていますよ！ 中でも一番記憶に残っているのは、「トランスフォーマー 超神マスターフォース」に登場するゴッドマスターであり、サイバトロン軍団の最高総司令官「ゴジライ」かな？

―初期のアニメ作品から好きだったんですね？

稔 90年代に入ってから「ビーストウォーズ 超生命体トランスフォーマー」以降の作品になると、声優と

でもらって大丈夫？

―大丈夫です。基本

本は「TFムービーアドバンスシリーズ」と、「TFロストエイジシリーズ」のラインナップからチョイスしました。

稔 オプティマスプライムは、さすが主

役だけあって、いく

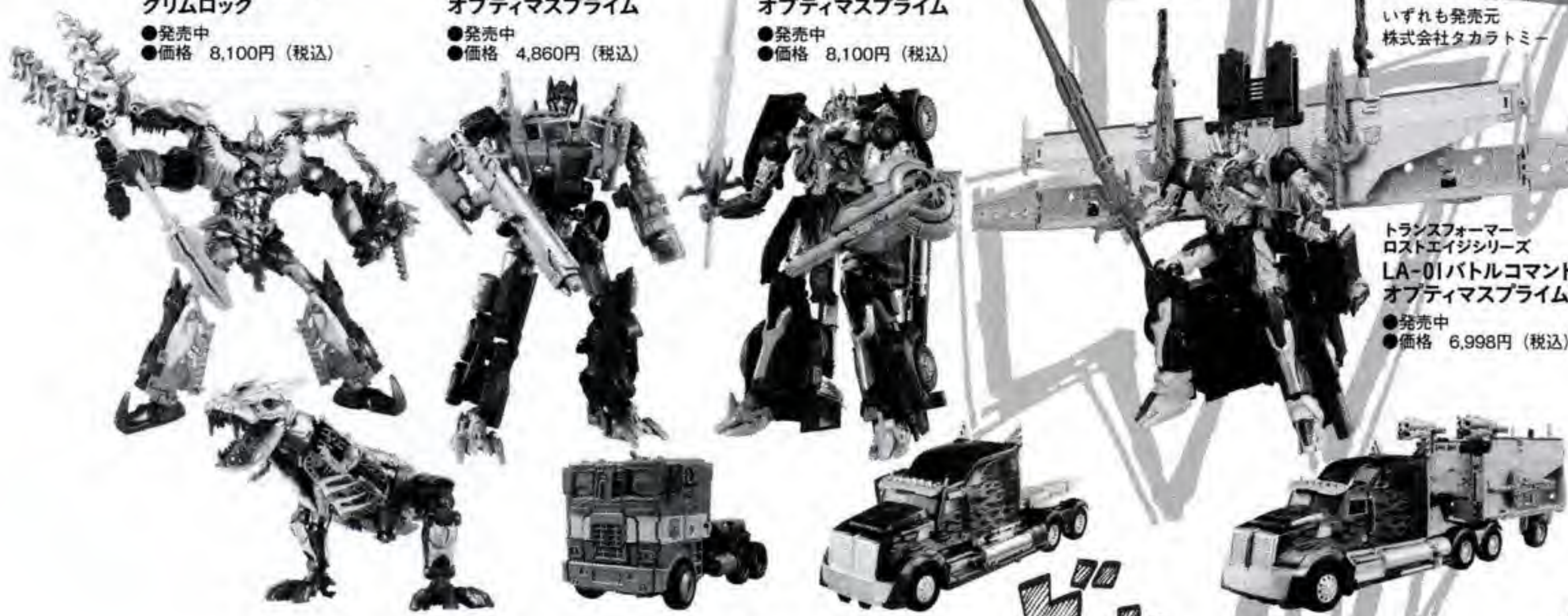
トランスフォーマームービー  
アドバンスシリーズ  
AD20 ブラックナイト  
グリムロック  
●発売中  
●価格 8,100円(税込)

トランスフォーマームービー  
アドバンスシリーズ  
AD02 クラシック  
オプティマスプライム  
●発売中  
●価格 4,860円(税込)

トランスフォーマームービー  
アドバンスシリーズ  
AD01  
オプティマスプライム  
●発売中  
●価格 8,100円(税込)

今回、遊んだアイテム  
いずれも発売元  
株式会社タカラトミー

トランスフォーマー  
ロストエイジシリーズ  
LA-01バトルコマンド  
オプティマスプライム  
●発売中  
●価格 6,998円(税込)





※コラム……白石氏が中日新聞に連載中の自身のコラムのこと。

して仕事を始めていた時期と重なるから、声優視点で気になる作品かな？

——例えば？

**稔** キャストの面々が繰り出すセリフの数々がアドリブかそうじゃないのか？とか。

——（笑）。確かに当時、ファンの間でも話題になっていました。

**稔** コンボイが子安（武人）さん、メガトロンが千葉（繁）さんでしょ？脇を固めている声優陣も強力なメンバーだし。「収録現場はどんな感じなんだろう？」と真面目に思ったもんですよ（笑）！！

——90年代から05年代にかけて放映されていたアニメ作品では、まだ総司令官の名称はコンボイでしたね。

**稔** 07年に公開されたハリウッド版の「TF」からは、オプティマスプライムが定着した感じね。09年に公開された「TF/リベンジ」、11年の「TFダークサイドムーン」は全部見ましたよ。それでも「日本語吹替版は絶対、玄田（哲章）さんじゃないとイヤだ！」と思うのは、世代的なワガママかな（笑）。

——吹き替え版では玄田さんがオプティマスプライムを演じています。

**稔** そうそう、それを見て「マイケル・ベイもわかってんじゃない？」なんて（笑）。

——日本語版のキャスティングは、さすがに監督も預かり知らないでしょ。

**稔** （笑）。いや、しかし、これだけ数あると目移りしちゃうなあ。このトゲトゲしいのは？

——「ロストエイジ」で登場する新キャラのグリムロックです。恐竜からトランスフォーマーします。

**稔** コレがそうか!? やっぱり人気あるんだな。グリムロック。個人的なフェイバリットキャラクターは『戦え！超ロボット生命体トランスフォーマー2010』（87年）の

**ロディマスコンボイ**なんだけど（笑）、この観る側の期待を裏切らない（グリムロックの）蛮族感にはワクワクしちゃうな（笑）。持っている武器もトゲトゲしいし、**コレは明らかに殴るためだ**（注…白石さんの想像です）！これでセリフがカタコトなら完璧。

——しゃべりますかね？

**稔** ただ、吠えているだけなんだけど、オプティマスには理解できるとか？ いいね。

よし！スケジュール調整して絶対映画を観に行くぞーッ！！

◆15分後◆  
黙々と各TFたちの変形を繰り返すみのる。  
**稔** なんか、無言になるね、変形さ

せて遊んでいると。例えば、**カニを食べている時の沈黙**のような……。

——（笑）。集中して手を使って作業すると、人は自然と無口になりますよね。

**稔** しかし、この「TFムービーアドバンスドシリーズ ガルバトロン」はすごいね！オプティマスと同じトラックにトランスフォーマーするの、これも変形機構が違うとは！

◆10分後◆  
**稔** こんなに喋らなくて大丈夫!? どうしても夢中になってトランスフォーマーさせてしまう！恐るべしTFの魔力！

——魔力って（笑）。白石さんの集中力がスゴイだけです。

**稔** 昔の玩具も結構いじって遊んだ記憶があるんだけど、今の技術には感心しちゃう。こんなに複雑な変形ができるなんて！

——製品によつては、より小さい子供向けに変形機構を簡易化したアイ

テムもあります。

**稔** なるほどね。幅広い年齢層に遊んでもらえるように、商品のバリエーションがたくさんあるんだ。そうすると、この「TFロストエイジシリーズ バトルコマンドオプティマスプライム」の変形機構や、発光&サウンドギミックに納得！

◆10分後◆  
カチャカチャとTFを変形させる音だけが部屋には響いている。相変わらず熱心なみのる。

**稔** ホントに大丈夫？本業声優のオレがこんなに喋らないなんて。記事としてコーナーが成立しないんじゃないの？

——じゃあ、次は玩具じゃなくて、お仕事に絡めたお話にでもしましょうか？ ねえ？

**稔** え!? しまった!? と思う、みのるだった……。

トランスフォーマームービー  
アドバンスドシリーズ  
AD22  
ガルバトロン  
●発売中  
●価格 4,860円（税込）



## 白石 稔 プロフィール

●誕生日：1978年10月18日 ●血液型：AB ●出身：愛媛県（都内在住）  
●代表作  
アニメ：らき☆すた（白石みのる／エンディングの人）、涼宮ハルヒの憂鬱（谷口）、蒼穹のファフナー（近藤剣司）、日常（阪本さん・オグリキャップ）、クレヨンしんちゃん（平均一・お兄さん）、となりの関くん（宇沢くん）、パディ・コンプレックス（萩坂三朗太）、新劇場版 頭文字D（武内樹）…等  
ゲーム：機動戦士ガンダム戦記Lost War Chronicles（アニッシュ・ロフマン）…等  
●白石 稔オフィシャルブログ「白石玩具 武号店」<http://yaplog.jp/minorunrunba/>





# HMM Zナイト発売記念企画 コトブキヤの HMM Zナイトの 軌跡!!

絵師  
マーシー  
ラビットに  
聞く

前号では壽屋の企画会議に潜入し、同社の『HMM Zナイト』についてのレポートをお届けした。今回は、発売中の製品にスポットをあててお届けする。そこで着目したのは製品の顔であるパッケージイラスト。イラストはHMMゾイドシリーズなどをはじめ、数多くのイラストを手掛けているマーシーラビット氏によるものだ。そこで、GM模型班取材チームは彼に直撃した。

装甲巨神 with  
マーシーラビット!?

まず、壽屋のHMM Zナイトの元は、トミー（現・タカラトミー）が90年代に展開していた組み立て式玩具だ。そうした前提を踏まえ、Zナイト全般の魅力について聞いた。

「Zナイトの魅力というと、たくさんありますが（笑）、何よりガンダムや戦隊ヒーローのようなマーチャンを主体とした版權ものではなく、メーカー発信のオリジナル玩具という点です。当時展開されていたZナイトのメカビジュアルは、昔から版權キャラと分け隔てなく、メーカーオリジナルキャラを楽しんできた自分にとって、十分に惹きつける力を持っていました。

それに加えて、玩具のみに頼らない魅力の打ち出し方、サンライズ制作の店頭販促用のアニメや、石橋謙一先生による箱絵など。アニメは、しっかりと描かれたビジュアルが断片的ながら



↑描画の中でもマーシー氏が一番時間をかけるというモノクロの段階のラフ。サイズや出来上がりの情報量を考慮してディテールを描き加えているという。

もドラマを感じさせてくれ、このシリーズにかける（メーカーの）気合は違う！と、店頭で見続けてしまったほど。さらに製品のパッケージイラストの牽引力は大きく、マリンカイザーとギルガの、詳細にディテールが描かれた石橋先生の筆致に大変ショックを受け、今でも素晴らしい箱絵のひとつと思っています」（マーシー）

さすが、当時のファンだけあって熱量は相当なものだ。こうした熱量の高さが製品パッケージに活かされていると思うと、そこには様々な想いが込められているように見える。実際のところはどうか、絵師としての視点から聞いた。

「箱絵を描く側から感じるHMM Zナイトの魅力は、やはり自由なポージングの楽しさです。これは過去に自分が手掛けたHMMゾイドでも同様ですが、大元のトミー製玩具を歩かせながら遊びに興じていた当時、アレコレ想像していた玩具以上の「動き」を実際の絵に投影できるわけです。昔から思

→実際にテストショットを手に取り、魅力を伝えるために描かれたという組立て説明書に付属するコミック。





## HMM Zナイトは 好評発売中！

HMM

Z・A03 TYPE-K Zナイト

●1/100スケール組立プラモデル

●発売元 株式会社 壽屋

●価格 7,020円(税込)

●好評発売中！

本文中でもマーシー氏が触れているように製品の成形色はメタリック調でまわっている。「完成時も当時の玩具を想起させて無塗装でもいい感じ！」とマーシー氏。マルチ成形とスナップフィット仕様だから、組み上げるだけでその雰囲気が味わえる。同社の各種ディスプレイベース(別売)にも対応。

い描いていた願いを叶えて実現している感じですかね(笑)。ですので、HMM Zナイトのパッケージイラストは、箱のサイズを踏まえつつ、人型メカとして動的な線を意識して、ケレン味ある剣を構えたポーズを選びました。周囲にはやられ役としてバトルアーマーのエギールと上空から降下するスカルバイパーを配しました。

これは主役の引き立て役であると共に、世界観の拡がりを見せる目的があります。シチュエーションはプロモーション用アニメにも描かれた、沿岸部の都市でのZナイトの初陣です。

ここはマリンカイザーとZナイトが戦った場所ですね。アニメとは展開が少し違いますが、この戦闘のあとにマリンカイザーが現れる想定で描いています(笑)。(マーシー)

なるほど、玩具を手に取り想像していた姿を実体化する、という点においてマーシー氏が描いているのは、絵師ならではの夢の具現化といえる。そんなパッケージイラストを描く際

に意識すること、心がけていることはあるのだろうか。

「ゾイドもZナイトも、どちらも同じトミー(現・タカラトミー)のスタッフによるデザインで、HMMシリーズではその精密なディテールをさらに膨らませて再現してあります。

パッケージイラストでは、そうしたディテールの積み重ねをしつかり描く事で、対象となるメカの存在感をより強調したいと思っています」(マーシー)

ロボットのケレン味のあるポーズ以外に細部にもこだわって描かれていることがわかるHMM Zナイトのパッケージイラスト。先にも触れられているが、マーシー氏はHMMゾイドの箱絵も手掛けています。今回、HMM Zナイトの箱絵の仕事を引き受ける経緯はどういったものだろうか。そうした仕事面のオーダーについても伺った。

「HMM Zナイトの企画が壽屋さんに持ち込まれた現場に偶然居合わせたのですが、私がZナイト好きだということ、その場にいた全員が知っていたくらいだったこともあり、自然な流れでパッケージイラストを担当させていただきました(笑)。(マーシー)

意外なことではあるが、偶然も必然のうちといったところだろう。マーシー氏のZナイトに対する想いが機会を呼び込んだに違いない。実際に製品に触れた感想も聞いてみた。

## 第2弾はコレだ！ マリンカイザー発売決定！

各ホビー系のイベントや模型誌などでアナウンスがされているが、HMMマリンカイザーの発売が決定！ 詳細は未定な部分も多いが、まずは開発用の画稿を公開(片平まさし氏画)。2015年発売予定。価格未定。

「試作段階のテストショットで遊んでみました。腕部、脚部の可動範囲の広さに驚きました。それに加えて形状の良い拳パーツ。ビームソーの握り専用拳は、少し斜めに握らせても、しっかりとホルドしてくれるのが素晴らしいですね。付属する平手の表情も良いので、ボウジンの見栄えもぐっと増します。各部形状のディテールもHMMシリーズのウリといえる精密さで、裏面や後部のパーツの集積具合は、さすがとため息が出ます。そして、コトブキヤ製ということもあり豊富なM.S.Gパーツも用意されているので、オリジナルの武装遊びが大変楽しそうです。メタリック調の成形色の色味も良く、良い意味での玩具っぽさに惹かれます。早く頂いた製品版を組んでみ

たいです！」(マーシー)

製品の顔といえる箱絵を手掛ける絵師も太鼓判を押すデキの良さといつて過言ではあるまい。

すでに第2弾にあたるHMMマリンカイザーの発売は告知されていて、ついつい新しい情報に目移りしてしまいがち。だが、まずは出発点であるHMM Zナイトを手にとつて、触れてみるのがユーザーの正しい姿勢ではないだろうか。マーシー氏への取材を終えたGM模型班取材チームは、そんなことを考えていた。





# 寿屋壁四季報

コトブキヤの  
新製品情報  
などをお届け!

【 2014年  
秋号 】

編集・発行  
GM編集部  
編集人  
ヤマザキ軍曹  
発行日  
2014年9月発行

## N・ノーチラス号発進!!

『ふしぎの海のナディア』より  
万能戦艦まさかのキット化!?

90年に放映された『ふしぎの海のナディア』に登場するN・ノーチラス号がスケールモデルで甦る。

初代のノーチラス号もイカす形だったけれど、このN・ノーチラス号の特撮チック全開なスタイリングはオッサン世代のハートを直撃だ! ネオアトランティスのデウス・ウキス・マキナ(空中戦艦)とのタルテソス上空での激戦ったら、もうたまりません!

劇中ギミックもほぼ再現され、後部ブリスターを回転させると主翼やらの収納、展開ができるのがイイ。艦橋パーツの窓部分は塗装済みで、気軽に組むのがおススメかも。台座もブルーウォーター風でナカナカ凝った仕様だ。完成時の全長は約333mm、ぜひウチの宇宙艦隊と並べて飾りたい。

### N・ノーチラス号

- 1 / 1000スケール組立プラモデル
- 11月発売予定 ●価格 7,344円(税込)
- ©NHK・NEP

✦✧翼の展開、収納を再現でき、主砲の砲身は可動。砲塔は展開状態と収納状態をパーツの差し替えで表現。



## 対G特殊兵器スーパーXII 発売に向け開発中!



### スーパーXII

- 1 / 1000スケール組立プラモデル ●12月発売予定 ●価格 11,340円(税込)
- TM & ©1989 TOHO CO.,LTD.

ハリウッド版の『GODZILLA』のヒットは記憶に新しいが、ここで紹介するのは、89年公開の『ゴジラVSビオランテ』に登場するスーパーXIIだ。特殊戦略作戦室が誇る対G兵器の切り札、その名もスーパーXII! 設定通りにファイヤーミラーの展開や、差し替えてスーパーナパーム、スーパーミサイルの発射状態も再現できる。オマケとして同スケールの92式メーサー戦車も付くぞ。

オッサン世代的にイイ感じなのは、劇中のサンダービーム作戦で、ゴジラを苦しめた(のか?)、マイクロウェーブ6000サンダーコントロールシステム風の専用台座だ(笑)。



### エヴァンゲリオン第13号機

- 1 / 400スケール組立プラモデル
- 11月発売予定 ●価格 9,504円(税込)
- ©カラー



# ZOIDS版

レオンの赤い  
ブレードライガーが帰ってきた!



© 1983-2005 YOMY  
© ShoPro ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license.  
RZ-028 ブレードライガー AB レオン リニューアルVer.  
●1/72スケール組立プラキッド ●10月発売予定 ●価格 8,100円(税込)  
※イリサワ模型流通認定品



01年に放映されたTVアニメ「ゾイド新世紀/ZERO」のブルーレイBOXの発売を記念して、劇中でもライガーゼロ・シュナイダーと熱いバトルを繰り広げた赤い機体、『RZ-028 ブレードライガー AB レオン リニューアルVer.』が発売されることになった。映像ソフトの発売記念と、ファンからの再販の要望に応えてリリースが決まったという。しかもリニューアルの名に恥じない仕様になっているのも

ニクイね。「単なる再販でしょ？」なんて、高を括ってるヤケドするぜ(笑)。なにがニクイかつと、新規にレオン・トロスの塗装済みフィギュア(立ち、座り)と汎用デカールが付属するという、お買い得アイテムなのよ。フィギュアが塗装済みというのは、特に嬉しいポイントといえる。前の時に買い逃しちゃったヒト、コレ見て欲しいと思ったヒトは、まず予約せよ!



エクステンドアームズ05  
(四八式一型 輝鎧・甲 拡張ブースター)  
●1/100スケール組立プラモデル  
●10月発売予定 ●価格 3,456円(税込)  
©KOTOBUKIYA

もうさ、コレだけでも一体分になっ  
てなくね? なんて思わず唸っちゃう  
FAの拡張パーツが『エクステンドア  
ームズ05(四八式一型 輝鎧・甲 拡張  
ブースター)』だ。四脚型の下身パ  
ーツというのも新機軸。  
各FAシリーズにも対応しているの  
で、他の機体と組み合わせでオリジナ  
ルFA製作を試みるのも面白そうだ。

## 最大ボリュウムのFAの エクステンドアームズ 第5弾!

## アーマード・コアシリーズ オーバーボード・ウェポンセット 発売決定!

ゲームソフトの『アーマード・コアV』  
に登場するガジェット2種をセットにし  
たのが『オーバーボード・ウェポンセット』  
である。でっかい砲身のヒュージキヤノ  
ンと、見た目も凶悪なグラインドブレイ  
ドがまとめて手に入るのはコレだけ。  
寿屋のアーマード・コアVシリーズ  
に対応し、それ以外のシリーズにも装  
着できる拡張パーツが嬉しいところ。

## エヴァンゲリオン 第13号機来襲!!

『エヴァンゲリオン新劇場版』に  
登場するエヴァンゲリオン第13  
号機をプラモデル化したのがこの  
アイテムだ。ここで紹介している  
コトブキヤ版の『新劇場版』シリー  
ズの特徴は、まずエヴァ13号機の  
初プラモデルで、そももって、初  
のスケール表記が用いられた。もう、  
ココに尽きるんじゃないかと思う。  
スケール表記があるだけで、ジ  
オラマもノリノリで作れるぜ!  
ノンスケールはちょっと気が乗ら  
ないのさ、オッサン世代としちゃ。  
でも、ナカナカ同スケールのプ  
ラモが少ないから、それが唯一の  
悩みだ(笑)。



オーバーボード・ウェポンセット  
【初回限定版】  
●11月発売予定 ●価格 8,424円(税込)  
©2014 BANDAI NAMCO Games Inc.  
©1997-2012 FromSoftware, Inc. All rights reserved.





今から遡ること32年前。リアルロボットアニメのブームが起きようとしていたちょうどその時、SFマインドに溢れる野心作の放映がスタートした。その作品の名は『科学救助隊テクノボージャー』。その後、数奇な運命を辿ることになる本作をいま振り返る！

### 科学救助隊 テクノボージャー DVD・BOX発売中！

●価格 25,000円（税別）  
本編ディスク：ドルビーデジタル  
（モノラル）、片面2層×3  
特典ディスク：ドルビーデジタル  
（モノラル）、片面2層×1  
本編映像460分＋特典映像200分  
●発売・販売元 バンダイビジュアル



テレビ放映から32年を経て、日本語音声版が初の製品化！ 当時未放映だった第19話～第24話までを完全収録した永久保存版。幻のパイロットフィルム（復元版※音声なし）や先行製作されたβ版などを特典映像として収録。BOX、ジャケット、レーベルイラストは全て越智一裕の描き起こし！

## テクノボージャーを読み解くキーワード

### ① テクノボージャーとは!?

舞台は2066年に世界連邦国家が実現した21世紀の地球。戦争がほとんど無い平和な世界でも、犯罪や事故、自然災害などは依然として存在しており、科学技術が発展したがゆえに起きる事故は多かった。

世界中のこうした事態に対応するため、

世界連邦政府が科学の粋を集めて結成されたのがテクノボージャーである。5人の若者たちが最高峰の技術で造られたマシン群を扱い事件に立ち向かう！ 合言葉はアイロス！



### ② 海外ではサンダーバードとして放映！

海外版では『THUNDERBIRD 2086』のタイトルで、当時は『サンダーバード(TB)』のアニメ版リメイク的作品として放映され、アメリカでは全24話が放映された（オープニングは日本版と違い、

CG風の処理をした新作映像が追加された）。日本では『科学救助隊テクノボージャー』として18話を放映。ボージャーは本来Voyagerと書くが、TBとなる音の響きからTechnoBoygerとなっている。

### ③ 数多く登場するテクノボージャー号

テクノボージャーたちが使用するテクノボージャー号は1号から3号までが合体したメカを中心に運用されているが、専門に特化した機体たちもテクノボージャー号として登場する。それはゲストメカ的な存在であり、作品に華を添えた。

8月に発売された映像ソフトでは、営業用として制作されたパイロットフィルム（復元版）も収録されている。ただし

パイロットフィルムと本編では各テクノボージャー号のデザインが大きく異なる。その事情は74ページからのインタビューで知ることができるぞ！

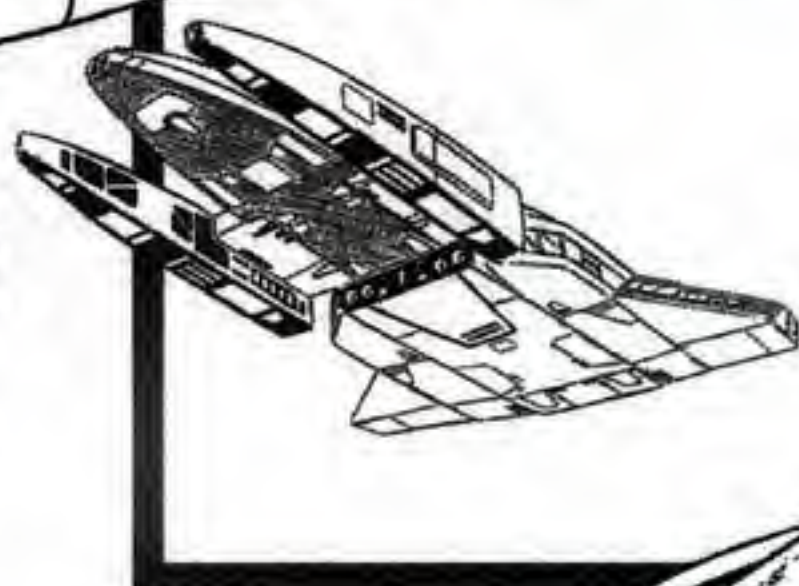






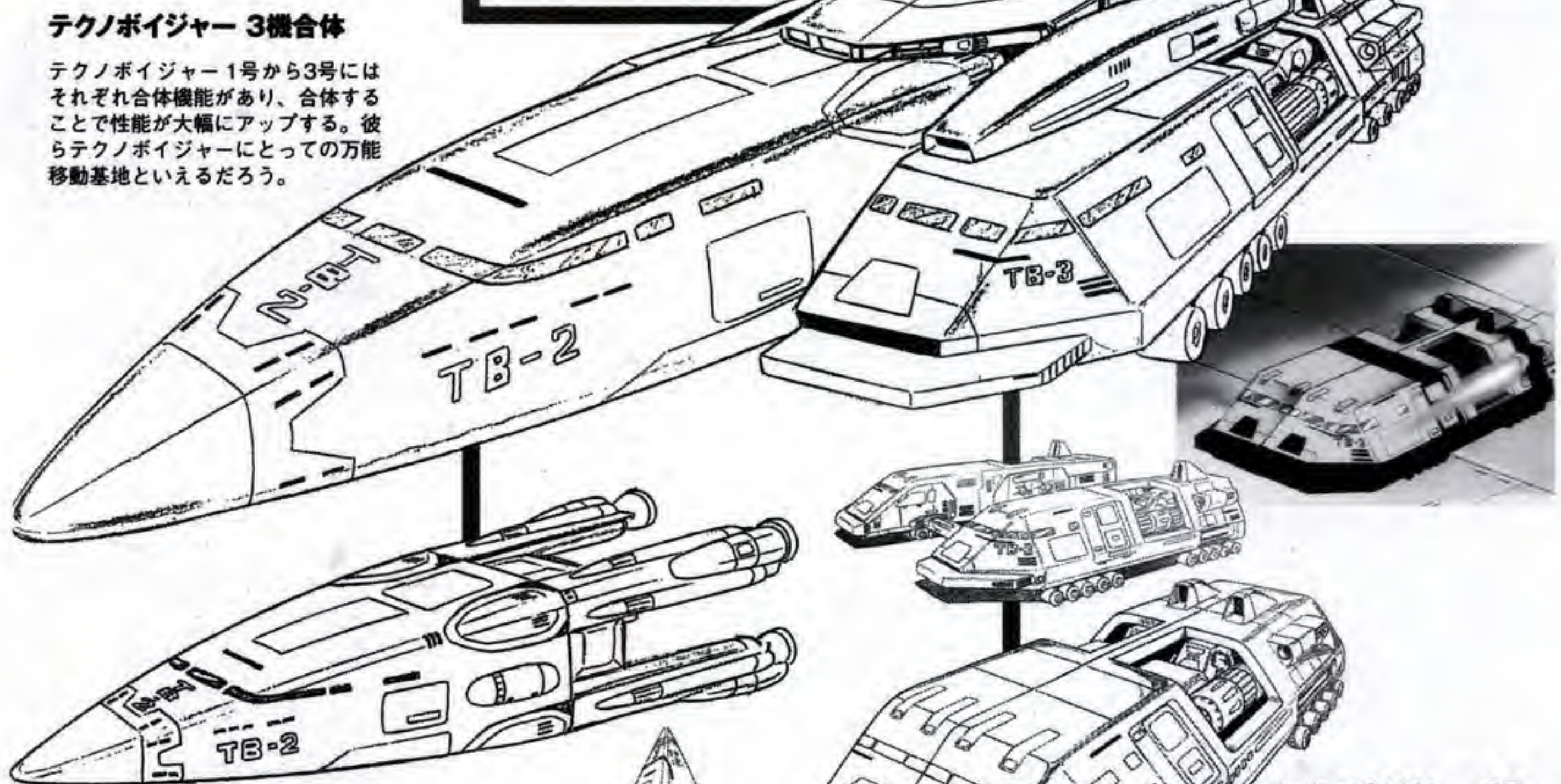
### テクノボイジャー 1号

全長62m。最高速度はマッハ5の空中作業メカ。火鷹雷児がメインパイロットを務めることが多い。テクノボイジャー7号、8号を搭載可能。



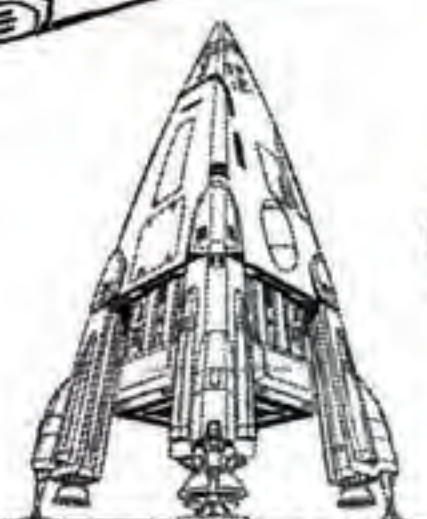
### テクノボイジャー 3機合体

テクノボイジャー1号から3号にはそれぞれ合体機能があり、合体することで性能が大幅にアップする。彼らテクノボイジャーにとっての万能移動基地といえるだろう。



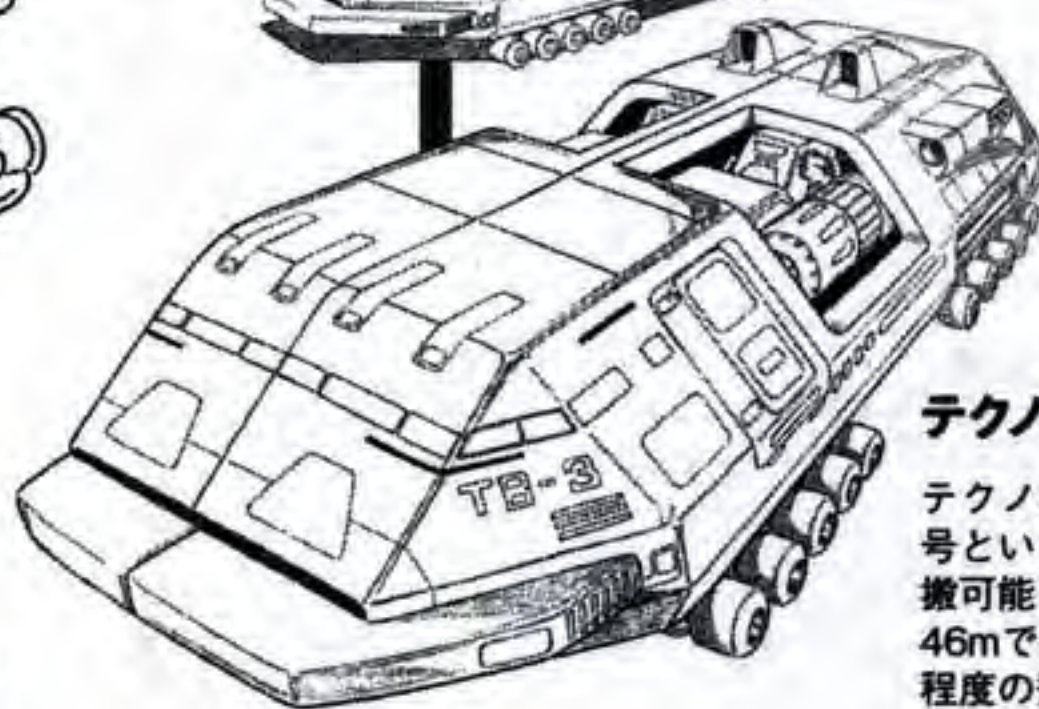
### テクノボイジャー 2号

全長83mの宇宙作業メカ。主に宇宙での活動がメインだが大気圏でも活動できる万能マシン。テクノボイジャー9号、10号を搭載できる。



### テクノボイジャー 3号

テクノボイジャー11号や12号といった陸用の作業車を運搬可能な陸上作業メカ。全長46mで陸上走行以外にある程度の飛行も可能である。



ゴールデンタイムに放送された本格的SF救助メカアニメ!

『科学救助隊テクノボイジャー』とは、平和な未来世界を舞台に、あらゆる事故や災害に対応する国際組織「テクノボイジャー」の活躍を描いた作品だ。

テレビ放送は1982年の4月から土曜日の夜7時半で放送され、24話の放送の予定だったが、結果的に18話の時点で打ち切りの憂き目にあっている。

しかし、その事実をもってこの作品の評価を下すべきではない。当時の東京の放送では『あばれはっちゃく』『シリーズと『クイズダービー』という長寿番組がひしめく時間帯で、知名度のない少年児童向けの（家族向けではない）SFアニメ番組には不利で、本作の後番組『ぼくパタリロー』は、漫画原作で他時間帯からの移動という形で、実績のある作品が編成された。

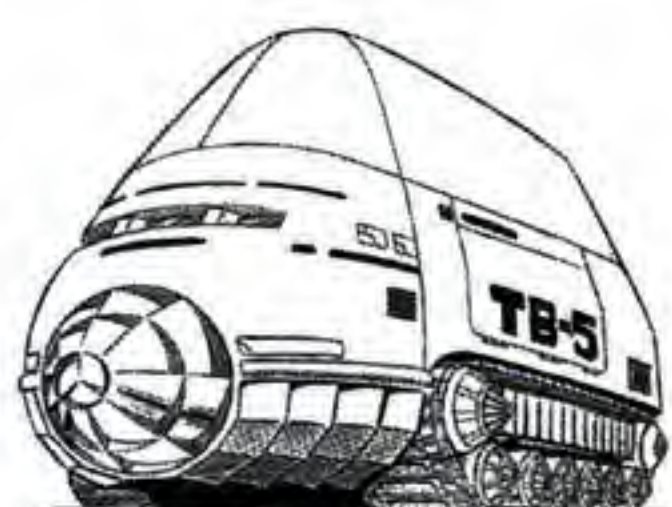
現在本作を見てみると、驚かされるのは、そのSF濃度だ。スペースコロニーの事故、バイオテクノロジの暴走などのテーマは子供向けとは思えないし、科学考証という役職を置いたことから、目指すところの高さが伺える。製作は「じんプロダクション」だが、パイロットフィルム版には松崎健一氏や宮武一貴氏など「スタジオぬえ」の面々が、本編でも監修に石黒昇氏、10話の作画監督に美樹本晴彦氏が参加す





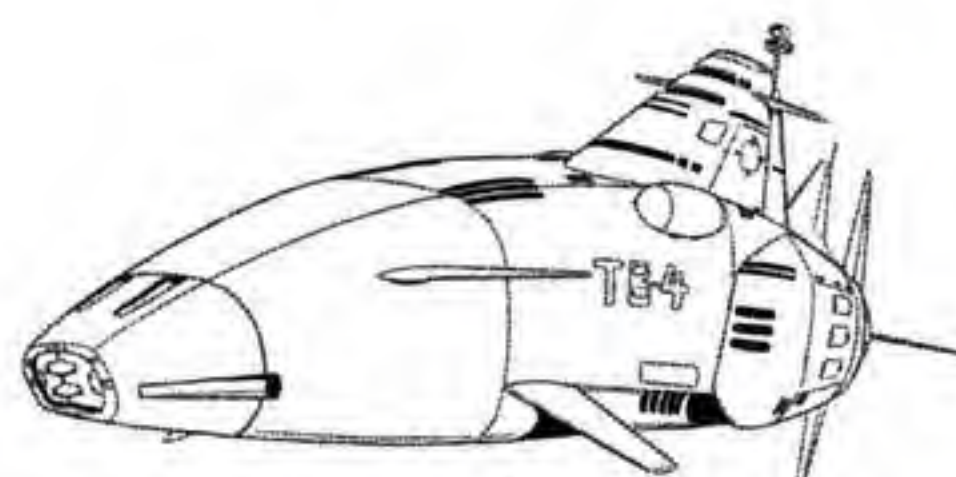
テクノボイジャー 6号

宇宙での活動をサポートするスペースターミナル。3機合体したテクノボイジャーや2号の離発着が可能で活動拠点にもなる基地。全長3km。



テクノボイジャー 5号

先端にドリルを搭載した陸上用特殊作業車。超耐圧構造でとても頑丈にできている。テクノボイジャー15号、16号を搭載する。全長29m。

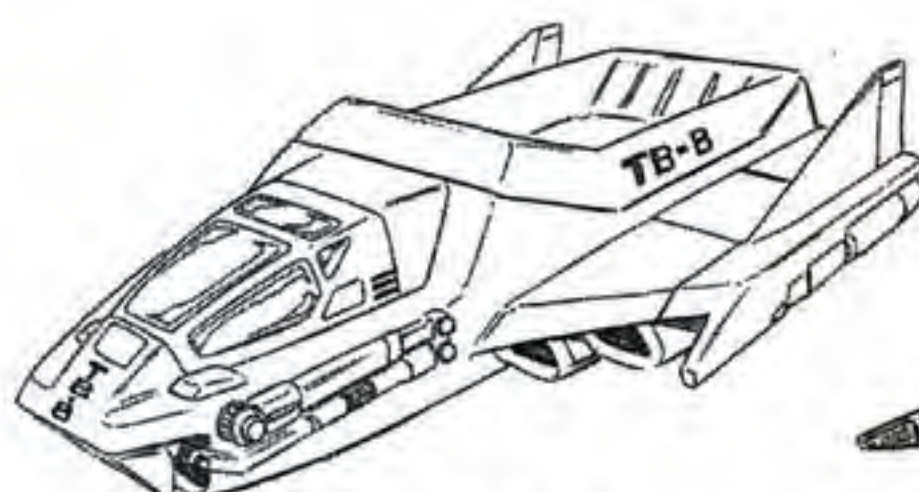
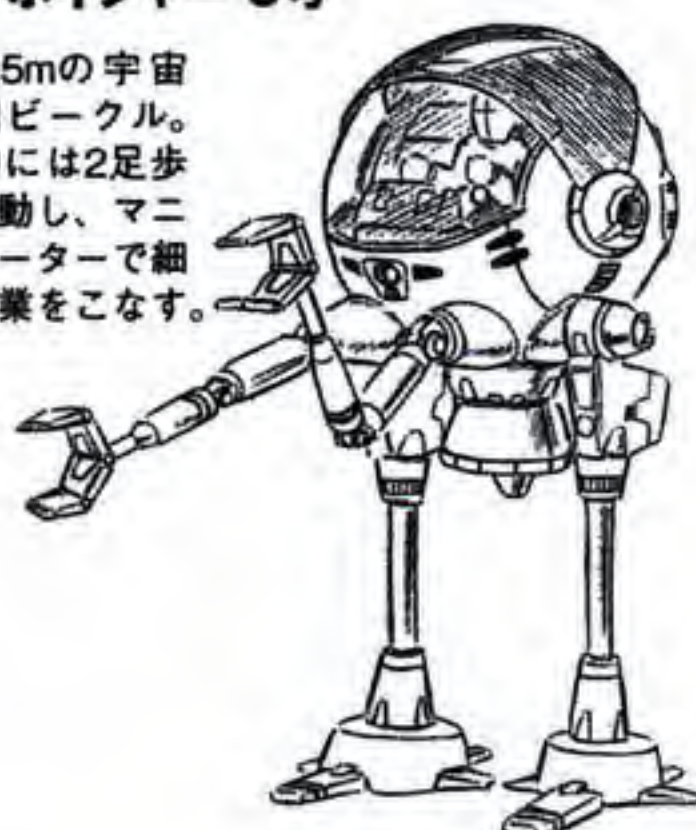


テクノボイジャー 4号

キャサリン・ハイワードがメインパイロットを務める潜水艦。テクノボイジャー13号、14号を搭載可能。全長45m。最高時速50ノット（約100キロ!）。

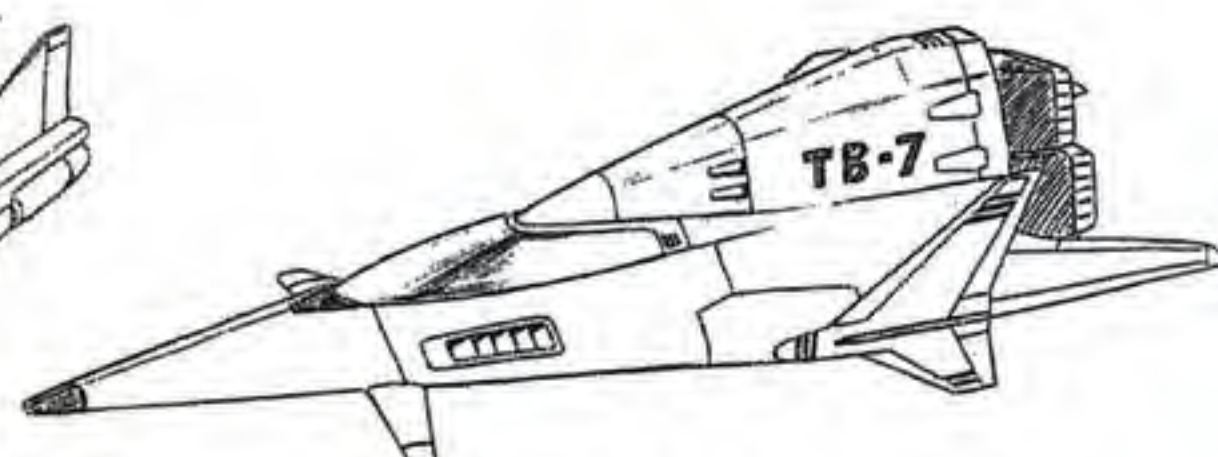
テクノボイジャー 9号

全高3.5mの宇宙作業用ビークル。基本的には2足歩行で移動し、マニピュレーターで細かい作業をこなす。



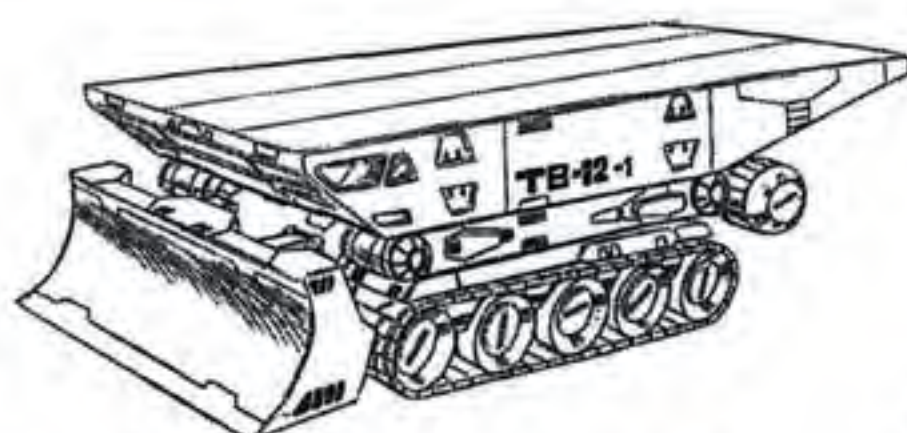
テクノボイジャー 8号

危険物等の運搬に適したエアードンプ。後部キャリアーは展開が可能。全長15m。最高時速はマッハ2.5。



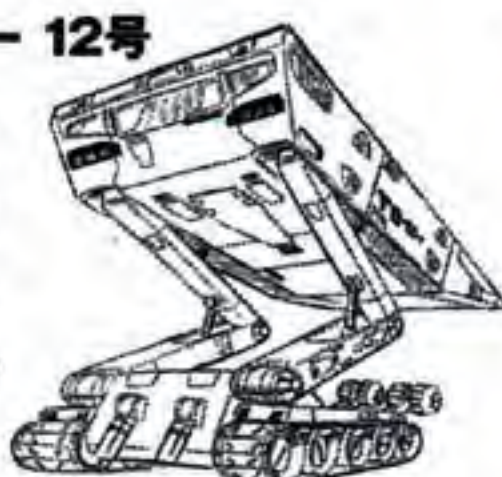
テクノボイジャー 7号

高速連絡機。垂直離着陸が可能で可変後退翼を備えている。全長12m。最高時速はマッハ9。



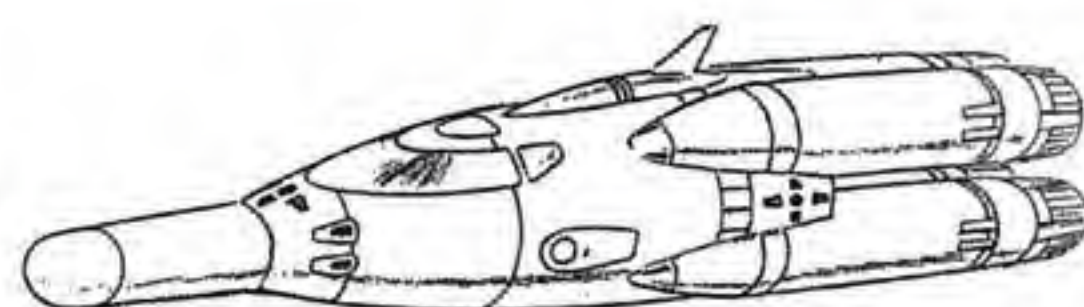
テクノボイジャー 12号

3台連結すると特殊プラットフォームになる万能作業車。車体前部に搭載されているパワーショベルは強力。



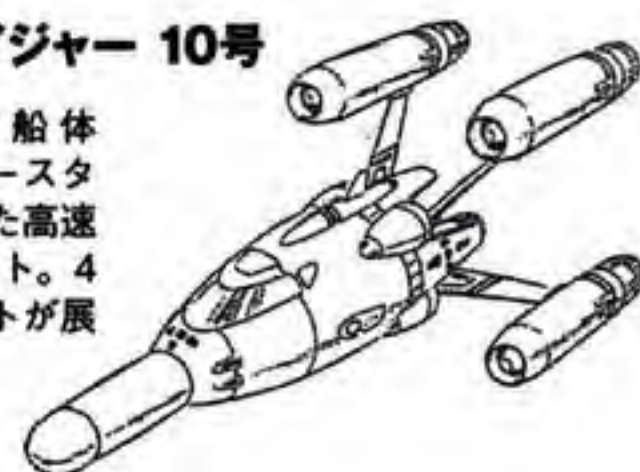
テクノボイジャー 11号

一見すると普通車両に見えなくもないが、特殊装甲と防弾タイヤを備えた高速連絡車。最高時速は370km/h。



テクノボイジャー 10号

全長18mで船体に超高速ブースターを装備した高速連絡ロケット。4基のロケットが展開する。

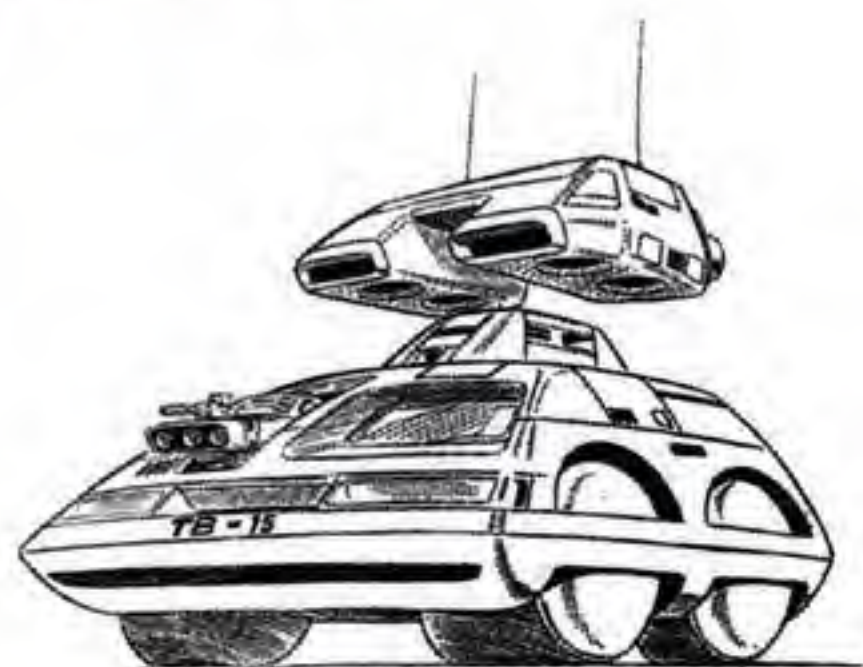


るなど、半年後に放送開始される「超時空要塞マクロス」のスタッフが数多く参加しており、当時最先端であったSFを積極的に取り込もうとしている。例えば第12話「アルプスの大惨事」では、モノレールが雪崩に巻き込まれ、トンネル内で事故が起きる→吹雪で救助隊が活動不可能→テクノボイジャー出動→車両火災→消火弾は雪崩の危険性→トンネルの地質がもろいことが判明→消火作業中にガス爆発→煙が充満→退避トンネルを液化酸素で毛布を凍らせて密封→医療用の酸素マスクを使用し救助を待つ→テクノボイジャー5号が向かう、といった具合でリアリティのある段取りを踏んでいる。

古今メカアニメといえば、その多くは戦いの道具としてメカを描いている。しかし本作は「戦い」はほとんどない。科学と知恵で状況を克服するその姿はストイックといえる。結果、物語が地味になったのは否定できないが、その真面目さこそが本作の真髄だろう。

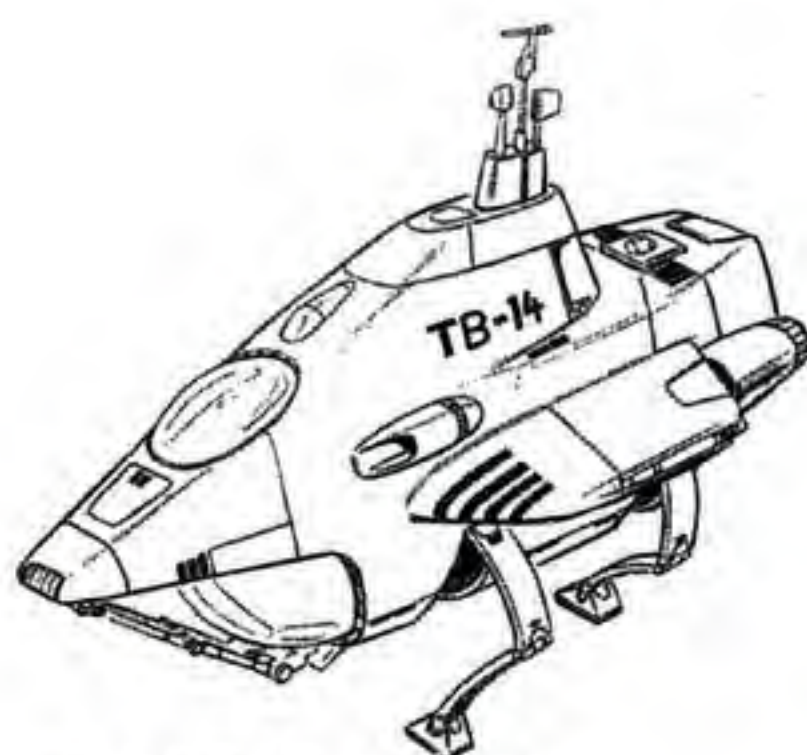
我が国は工業国家であり、科学技術の保持は、重要な課題だ。アニメ番組などを通じ、子どもたちが科学に興味を持ち、その中の何人かが科学者になる、というのは昔も現在も非常に重要なのではないだろうか。「テクノボイジャー」はそんなことを思わせてくれるほどリアリティやSFマインドを持つ、ある意味野心作ともいえるのだ。





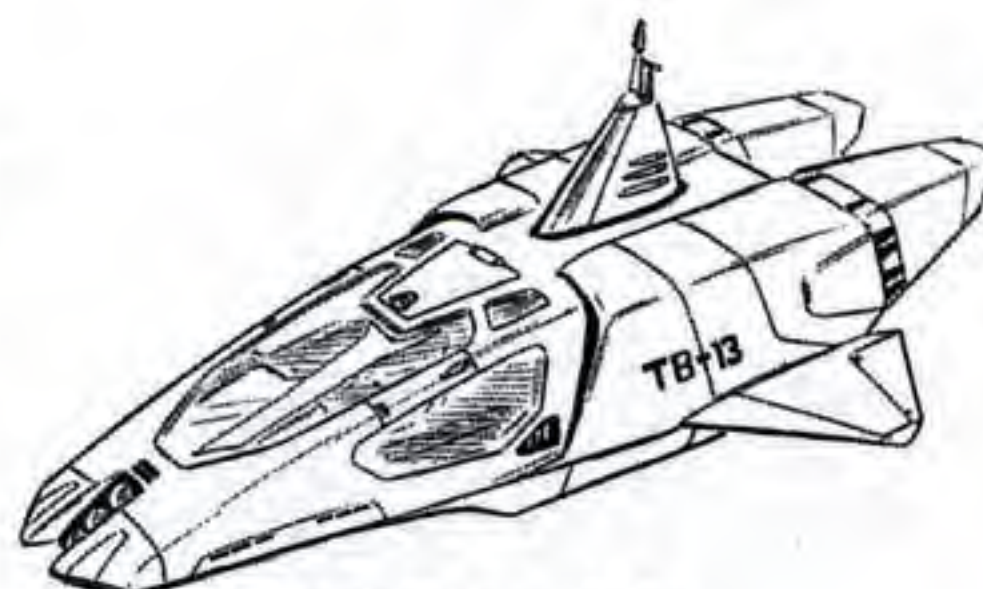
テクノボイジャー 15号

最高時速220km/hの情報収集車。車体上部に偵察機を搭載している。車体、偵察機ともに無人。全長4.5m。



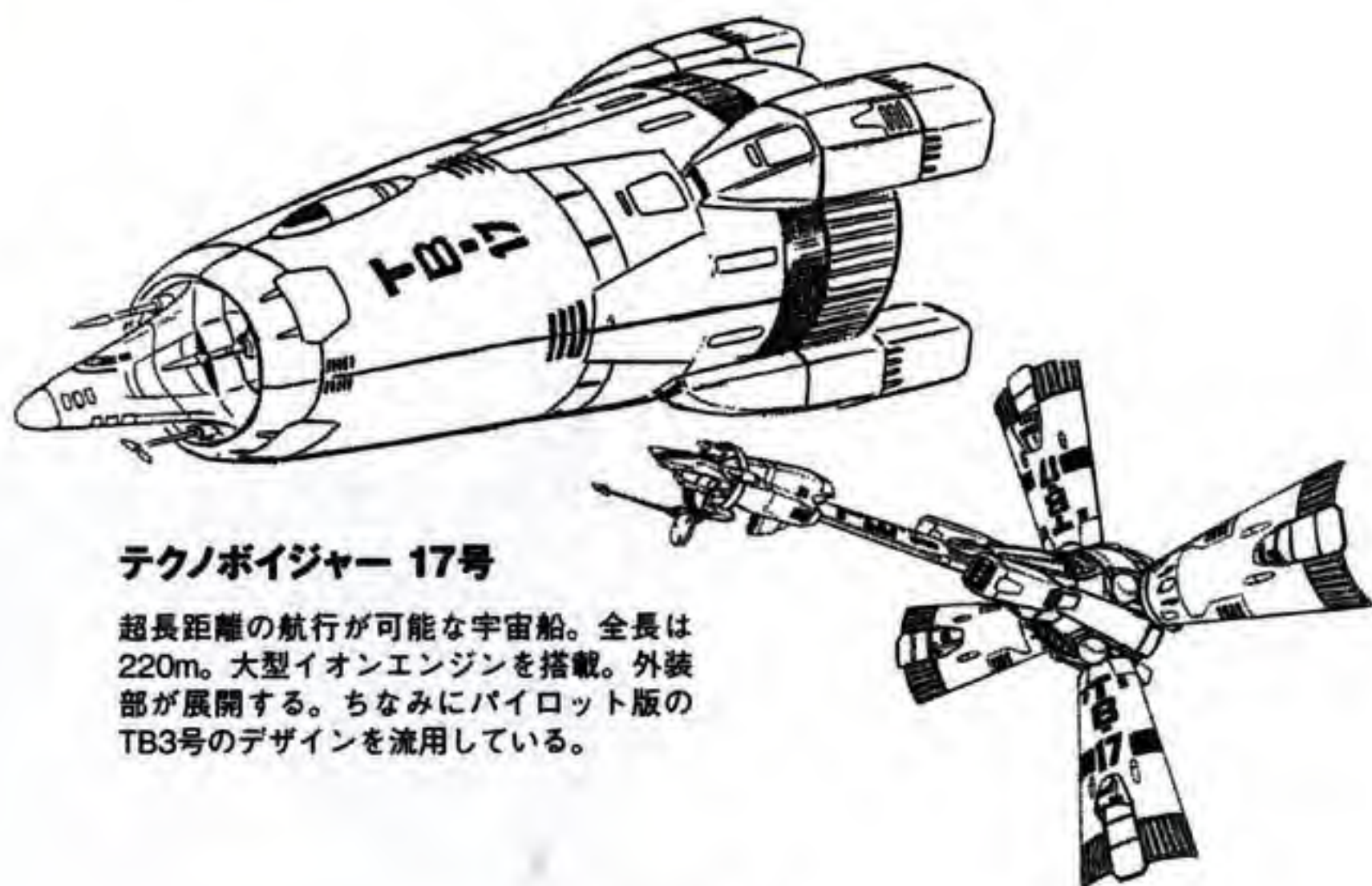
テクノボイジャー 14号

深海における救助作業に適した深海作業艇。全長12m。搭載されているマジックハンドで船外作業を行う。



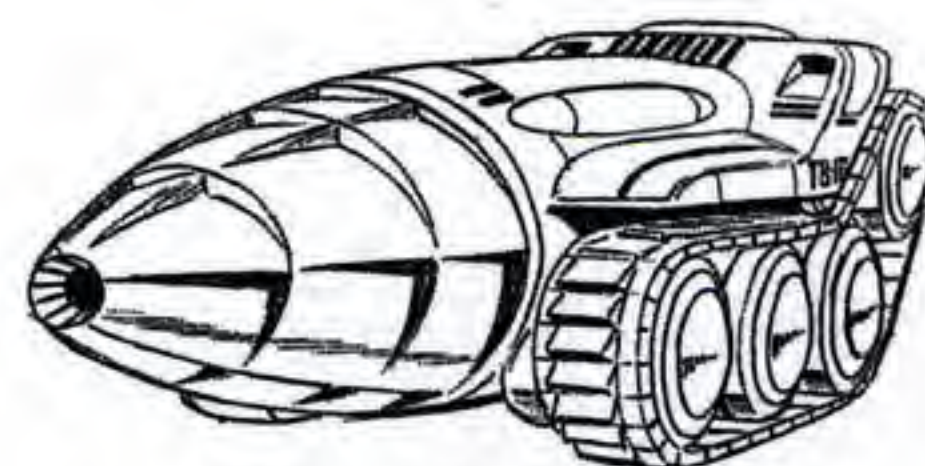
テクノボイジャー 13号

飛行能力もありホバリングによる空中静止が可能な小型潜水艇。牽引用のウインチも装備。全長9m。



テクノボイジャー 17号

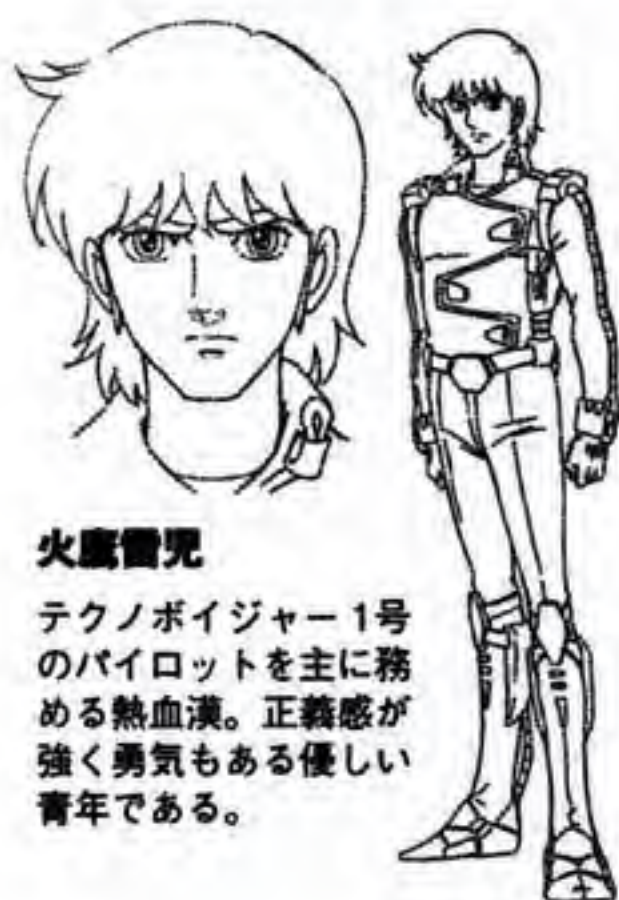
超長距離の航行が可能な宇宙船。全長は220m。大型イオンエンジンを搭載。外装部が展開する。ちなみにパイロット版のTB3号のデザインを流用している。



テクノボイジャー 16号

先端にドリルを搭載した地中走行が可能な無人地底車。この機体以外にもテクノボイジャーには有人のドリルを搭載したビークルが存在する。

## キャラクターファイル



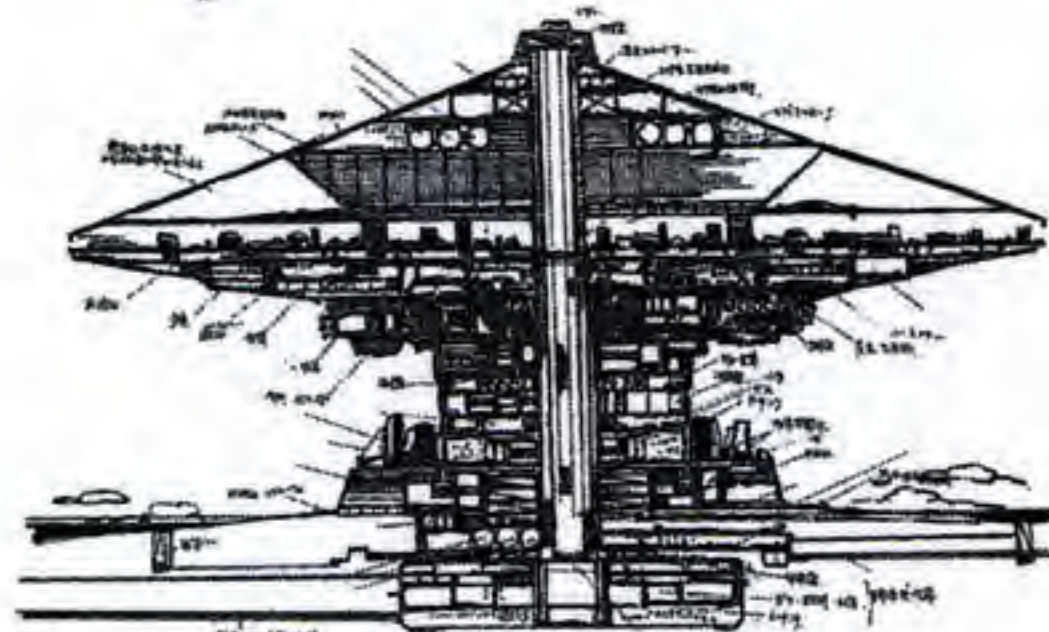
火鷹雪児

テクノボイジャー1号のパイロットを主に務める熱血漢。正義感が強く勇気もある優しい青年である。



キャサリン・ハイワード

テクノボイジャー4号のパイロットを務めるテクノボイジャー隊の紅一点。メカニックとしても優秀で父は海洋学者。



テクノボイジャーの舞台は2066年の未来。今まで紹介してきたメカニックを駆使して災害や事故に見舞われた人々を救うのは5人の選ばれたエキスパートである。上はテクノボイジャーが所属するIRO本部の図解で、彼らはここから出動する。巨大な施設で本部の外縁部には都市がある。



グラン・ハンセン

テクノボイジャーのチーフ。冷静沈着な性格で現場では的確な判断を下す。チームの中では一番背が高い。



エリック・ジョーンズ

テクノボイジャー2号のナビゲーターを務める科学技術の専門家。キザな振る舞いも様になる美男子。



サミー・エドキンスJR

元フットボールの花形プレイヤーという経歴を持つテクノボイジャー2号のパイロット。陽気な性格。



ジェラード・シンプソン

地球連邦にテクノボイジャーの結成を提唱した人物。総司令としてメンバーを指揮する。科学者であり軍人でもある。



ポール

本作のマスコットの少年。火鷹になついているものの、基地で働いているロボットからはメンバーに数えられていない。



青井邦夫インタビュー  
ザ・プレイバック『科学救助隊テクノボイジャー』

# SF VS 玩具!! テクノボイジャー制作の裏側にあつた熱き戦い



『科学救助隊テクノボイジャー』。最近発売された映像ソフトではパイロット版も同梱されているが、このパイロット版とテレビ放送版の中身は、ある程度違ったものである。それはなぜなのか。

実は本作の放送当時はSFブームまっただ中。そして、本作はその「SF」を念頭に置いた企画づくりがなされた作品でもあった。そしてそのSF性ゆえに本作は数奇な運命を辿ることになる。そして、そこには当時最先端の「SF」と「アニメ」をめぐる密かな戦いがあった。

ここでは、本作にメカデザイナーとして参加しただけでなく、企画段階から作品のことを見ていた青井邦夫氏に作品とメカデザインが決まるまでをお聞きした。

本稿を読むと、『科学救助隊テクノボイジャー』が日本のSFやメカアニメ史上で重要な存在であったことがわかるだろう。アイロス!

構成・文／GM編集部

「スタジオぬえ」が企画したアニメ版『サンダーバード』

——青井さんが『テクノボイジャー』に参加された経緯は?

青井 そもそも、私が参加するより前に、友人のKさんという人が『テクノボイジャー』を制作した「じんプロダクション」(以下「じんプロ」と付き合いがあったので、ときどき「じんプロ」に顔を出していたんです。

「じんプロ」は『Xボンバー』で人形劇+特撮という作品を作り、一部コアなファンがいた。そんなことから『サンダーバード』の話になったと思うんですけど。「じんプロ」の池田さんというプロデューサーが「人形劇ではできないけど、アニメでできないか」と。

時代的には『宇宙戦艦ヤマト』以降のアニメブームもあって興味を持ったんじゃないでしょうかね。

Kさんが僕らが参加していた同人会「SFセントラルアート」のメンバー、つまり「スタジオぬえ」(以下「ぬえ」)に相談したら、彼らが興味を持って。当時メカデザインをやっている人間だったら、『サンダーバード』には興味を持ちますよね。それで「じんプロ」主導で、パイロットフィルムを作るということになったんです。

当時の「ぬえ」には私もよく遊びに行っていて、『テクノポリス21C』や『さよならジュピター』『超時空要塞マクロス』など、やたら企画を動かしていて、大変な状況なのを見ていたんです。そのノリの延長上で、『テクノボイジ

ヤー』もやっていたんですね。さすがに『テクノボイジャー』は誰かほかの人に手伝ってもらおうっていうことで呼ばれて、私が参加したというのが経緯です。

——確かにパイロットフィルムのスタッフを見ると、脚本の松崎健一さんや、宮武一貴さんなどの「ぬえ」のメンバーが参加しています。石黒昇さんなども加わっていて、本作の半年後に始まる『超時空要塞マクロス』と主要スタッフが重なり、豪華ですね。

青井 この時メカをデザインしたのが宮武一貴さんで、1号はとにかく速い偵察機。核融合パルス推進で、大気圏内で核融合パルスを使うのは問題ですが「それは別の言葉を使うからいいの!」みたいな(笑)。2号は2キロ

ぐらいあって、都市の上にドスンと降りるような感じ、吹きさらしパレットの上に様々なものを乗っけて飛ぶっていう。このシステムはリアルだけど、毎回作画を変えられるんだろうか? というシロモノ(笑)。3号は円筒形で長距離宇宙船。4号が潜水艦で変形して海底を走る。5号が巨大な宇宙船です。

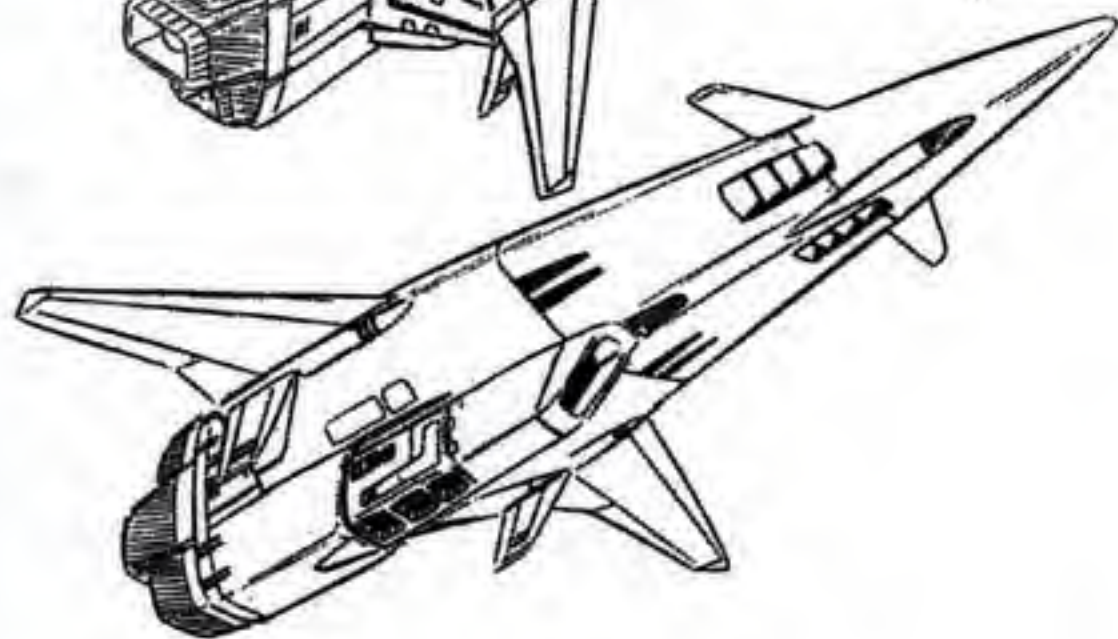
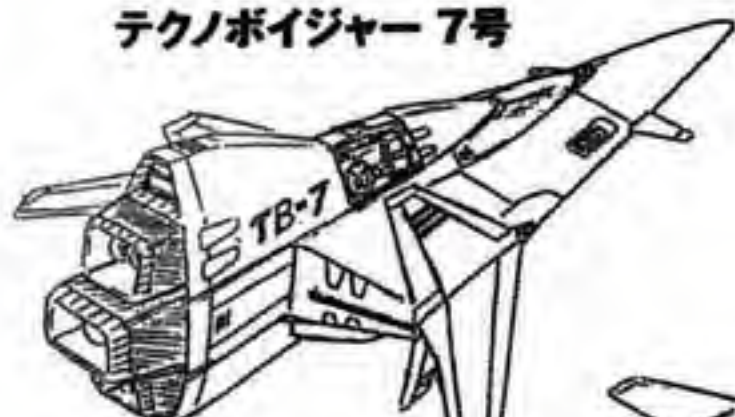
その時点で僕はまだ特にデザインはしてなかったんですが、いざ企画が動き出したら脇メカのデザインをやるということでした。「じんプロ」の池田さんは「玩具のことは考えなくていい、内容で売るから」と言っていましたね。そしてスポンサーがバンダイに決まるんですけど、バンダイと聞いた時点で「デザインこのままで大丈夫?」とい



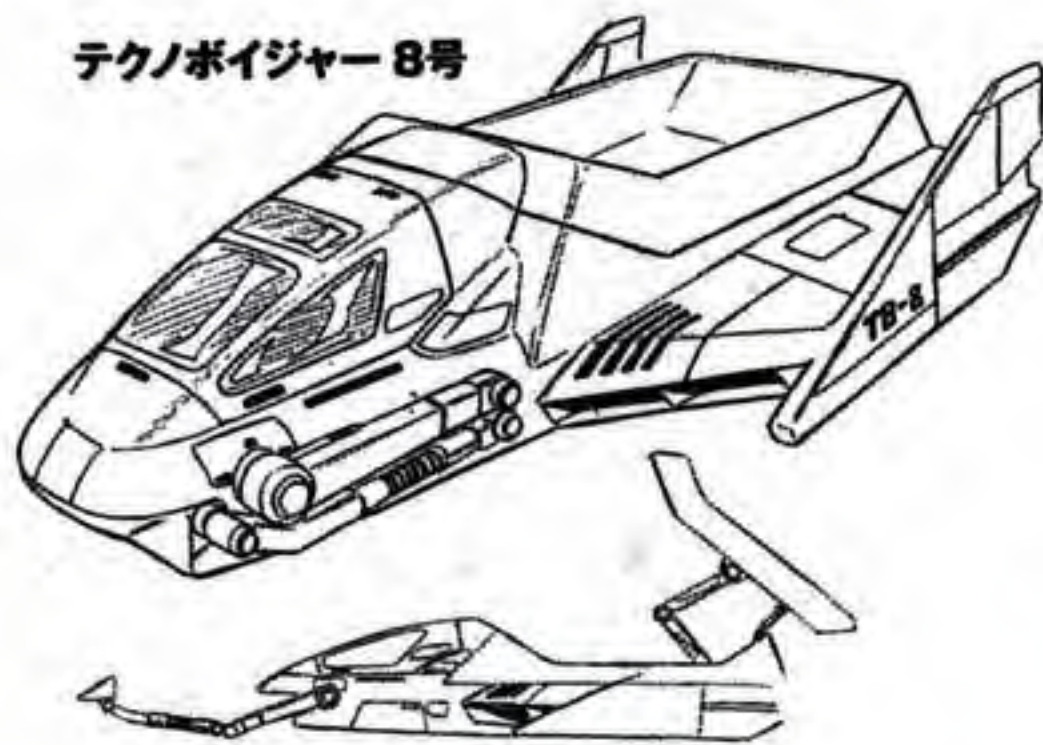
# 青井邦夫が手掛けた テクノボイジャー号

本編で多くのメカデザインを手がけた青井氏。そんな氏が自らデザインを手がけたテクノボイジャーマシンの一例を紹介する。

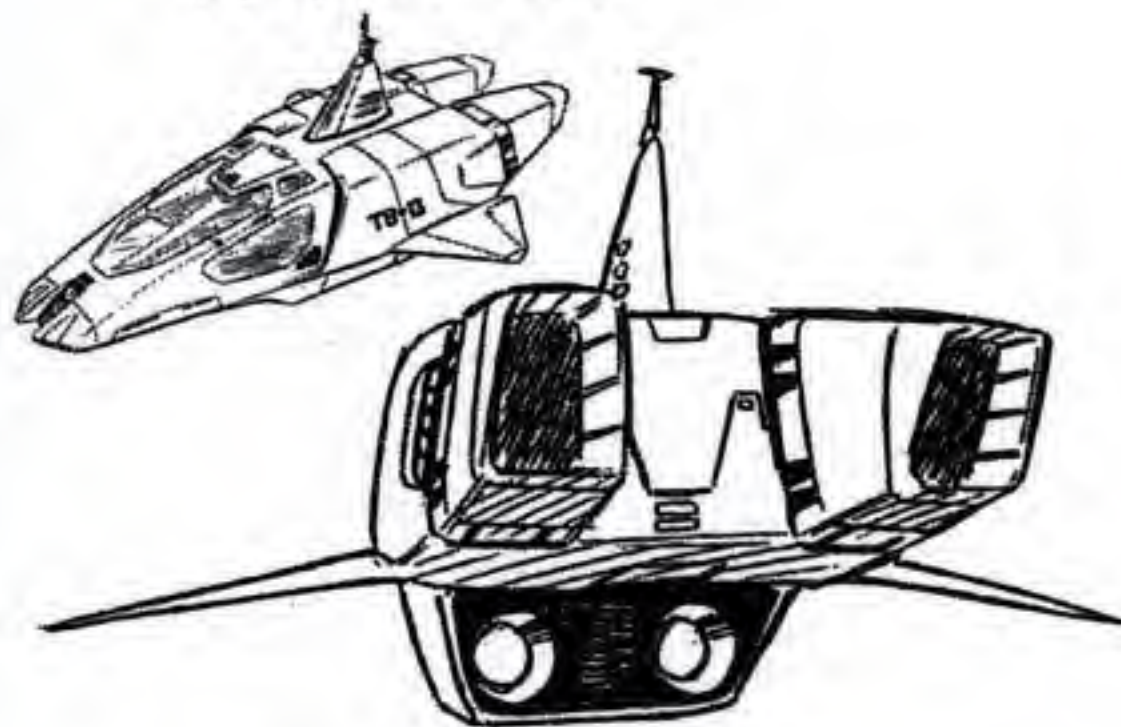
テクノボイジャー 7号



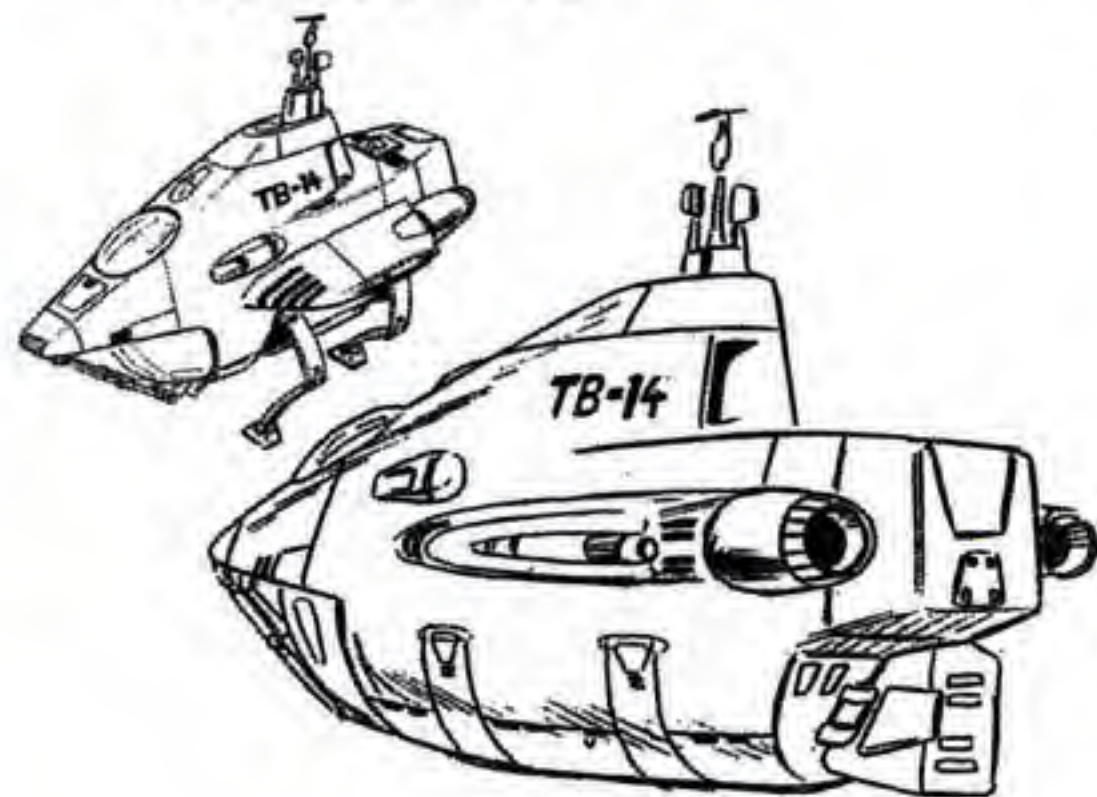
テクノボイジャー 8号



テクノボイジャー 13号



テクノボイジャー 14号



う点が問題になりました(笑)。

バンダイVSぬえ!?

デザインをめぐる戦い

——スポンサーが決まって、放映枠も決まって、めでたいはずですが、何が問題だったのですか?

青井 当時バンダイ(ポピー)の玩具は村上克司さんが仕切っていましたから、「ぬえ」の玩具になりにくいデザインは、絶対にOKって言わないと思っただけです。だけど最初にホビー事業部の方たちが来て、最初のぬえデザインを「面白い」って言うてくれたんです。でも、やっぱり話が進むと「デザインは全部変えてもらいます」ということになって(笑)。それに「超時空要塞マクロス」の企画が動きそう、「さよならジュピター」も撮影に入りそうという状況だったので「ぬえ」は

外れて、私がやることになったんです。

最初はてっきりメインメカはバンダイ側で決めると思っていたら「共作しましょう」ということになったんです。

だからこちら側も1〜3号を描いたんですけど、ポピー側のデザインは、おもちゃとして売れることを前提にしたデザインで、逆にこちら側のデザインがいかに玩具としてダメかをレクチャ―されたんです。当時は正直ものすごいムカッ腹がたつて「だから駄目なんだよ!!」みたいな思っていたんです(笑)。玩具製作は、アニメ側とはまた違う問題を抱えていて、強度など問題が起きそうなどところを回避しなければいけない、という理由があるわけで。たぶん僕らがデザインしてきたものは、まずそういう点でチェックされていたんだと思います。

でも正直言うと、僕は途中からそっ

ちのほうに転向しまして(笑)、むしろ最初のリアル版は一つの理想だけ、あのアニメ企画用としては正解ではないのでは? と考えるようになったんです。

当時の「ぬえ」のデザインは「科学的に正しいか」とか「SF的に正しいか、リアルか」というのが思考の上位であって、「玩具として遊べるか」はだいたい下の方だった。といっても「ぬえ」はすぐに、それを同時に達成した「超時空要塞マクロス」を世に出しますが。

周りのファンもリアルが重要と考えていたので、「一番駄目なのがバンダイの超合金」というような風潮があった。まあ、「大きなお友達」がやたらとんがっていた時代だったんですよ(笑)。でもそれには矛盾があって、当

時のアニメの玩具のメインのお客さんは「小さなお友達」なのに、その層に売れないで一部の先鋭的なファンが「あれは幻の名作だ!」なんて言うのは、結局、駄目なんじゃないのかと思ったんです。

アニメと玩具の  
デザインの違いとは!?

——具体的にはどういったことが違うのですか。

青井 例えば村上さんたちのデザインによる超合金系の乗り物は必ず窓やスリットがいっぱいあるんですが、「テクノボイジャー」のときもみんなそうだった。「これ一人乗りなんですけど」と言ったら「一人乗りだけど、こういうのがあれば大きく見えるんだ」と。でもアニメの現場はそれを嫌うんですよ、描くのが大変だから(笑)。また、



細かいデザインがバラバラにあると相互の位置関係が描く人によってすぐ変わる。面の繋がりがわかりにくい立体のほうが誰が描いても様になるんです。でも、終わってからだいたいぶ経って、

「このレイアウトってスペースシャトルをモチーフにしていたんだ」ということがわかったんです。確かに現実ではスペースシャトルが実際に上がり始めていた時代だし、そうすると子供にとってはそういう本当にすごいものを匂わせるようなデザインのほうがわかりやすいですね。

当時の「ぬえ」は割と極端なデザインを採用することが多かったんですが、村上さんは「確かにアニメってというのは画面の中で見栄をきるときが一番だろうけど、おもちゃのデザインっていうのはおもちゃ屋さんのショーケースの中に入れたのを10歳ぐらいまでの対象年齢の男の子の身長を目線で見下ろしたときに、一番かつよく見える必要がある。その時に訴求力があれば買ってもらえる、あるいは欲しいと思っ

てもらえる。それを第一義に考えて描いている」と仰っていたんです。結局実物をつくるわけじゃないので、なんのためにデザインをしているかが重要で、「ぬえ版」は、強いて言えば物語とリアリティのためのデザインだったんです。OVAで大人の視聴者向けに科学考証をバリバリにやるなら、

そちらの方向性でしょうが、本作はそういう方向にはいかなかったんで、村上さん主導で行くことになったんですね。でも、最終的にあちら（バンダイ）が出してくるデザインは、こっちの提案を多少入れてもらっているんですよ。そういった作業の結果として『テクノボイジャー』のメカデザインが出来上がったんです。

——「子供のための玩具」は当然のことでしょうが、当時最先端とっていい「ぬえ」的な要素も取り込みたい、ということなんですよね。そういう意味では『テクノボイジャー』は当時最先端の「ぬえ」という若者と、バンダイという「異なる文化」の戦いというか融合というか……。

**青井** 実際そうだったんですよ。打ち合わせのあとに悪口大会みたいなこともありましたよ（笑）。今思うと相手側のことをもつと考えるというか、玩具側の理屈でつくってみることもやるべきだったとは思いますね。

当時「ぬえ」を中心とした僕らが騒いでいた内容というのは、それまでのものを否定しているようなところがあって、特に日本の特撮をけなすというような風潮があった。アニメのメカデザインで新しいものをどんどん考えていても、本音で言えば特撮でやりたいんです。でも『2001年宇宙の旅』が燦然と輝いていて、「日本ではやり

たくない！」みたいな雰囲気があった。本当は特撮で見たいけど、しょうがないからアニメで思いっきりやる、みたいな一つの成果が『宇宙戦艦ヤマト』だと思っんですね。

テクノボイジャーとSFというキーワード

——『テクノボイジャー』を見ていると、当時の作品としては科学考証の人を立てたりと、アニメーションとしては本格的なSFに取り組もうとする姿勢が伺われます。

**青井** 最初のうちはどうストーリーを正当化させるか、要するに毎回大きな災害が起こることに対して説得力のある理由をつけたらいいことになって、いろいろアイデアを出し合ったんです。今、宇宙作家クラブの仲間なんですけれども、科学ライターの鹿野司さんがSF考証で参加するなど結構ちゃんとしていたんですよ。

救助方法も色々アイデアがあったんです。災害の性質に応じて、理想的なオイルフェンスとか、海の上に瞬時に拡張できる滑走路とか。ただ、科学的に頭でっかちになるとつまらないこともあって、科学的理屈だとそれが一番でも、画的な事情と合わないことは結構あったように思います。演出の人が時としてSF科学が嫌になってしまいうのも、わかる気がしますね。

今の若い人の感覚とはかなり違うかもしれませんが、80年代は、みんな安心しきっていたんですよ。多くの人が「科学がすべてに勝った」と思っていたんです。核融合が実現してエネルギー問題がなくなるとか、火星に基地が出来るとか、SFはバラ色の未来を描いていたんです。

なのにどうして救助隊が必要なのか、ということになるので、より困った科学的事故が起きるんだ、という理屈になったんです。

この頃は大地震や津波にしろ原子炉にしろ『サンダーバード』でしか見たことがなかった。人間が科学に「慣れすぎて」事故が起こるなんて物語にならないと当時は思いましたから、脅威が宇宙から来るとか、太古のものが蘇るといった話になったんです。むしろ今なら、非常事態のための超法規的国際組織があるという話は受け入れられやすいかもしれません。当時は比較的平和で、理屈が必要だろうという方向にいったんです。

この雑誌の読者の方ならわかってもらえると思うんですが、その後「ぬえ」的な「科学はこうなんだ」路線から「こうすれば玩具が売れるんだ」路線に『テクノボイジャー』が一気に方向転換した。この変換は当時現場にいて頭がクラしましたね。

——福島第一原発の上にテクノボイジ



これがパイロット版のメカだ！

インタビュー中にもあるように、本作が始動する際、スタジオぬえによるデザインで企画が進められていた。69ページから掲載している各テクノボイジャーマシンと比べてみるのも面白い。ちなみに3号は17号として、4号はゲストメカとして本編に登場した。

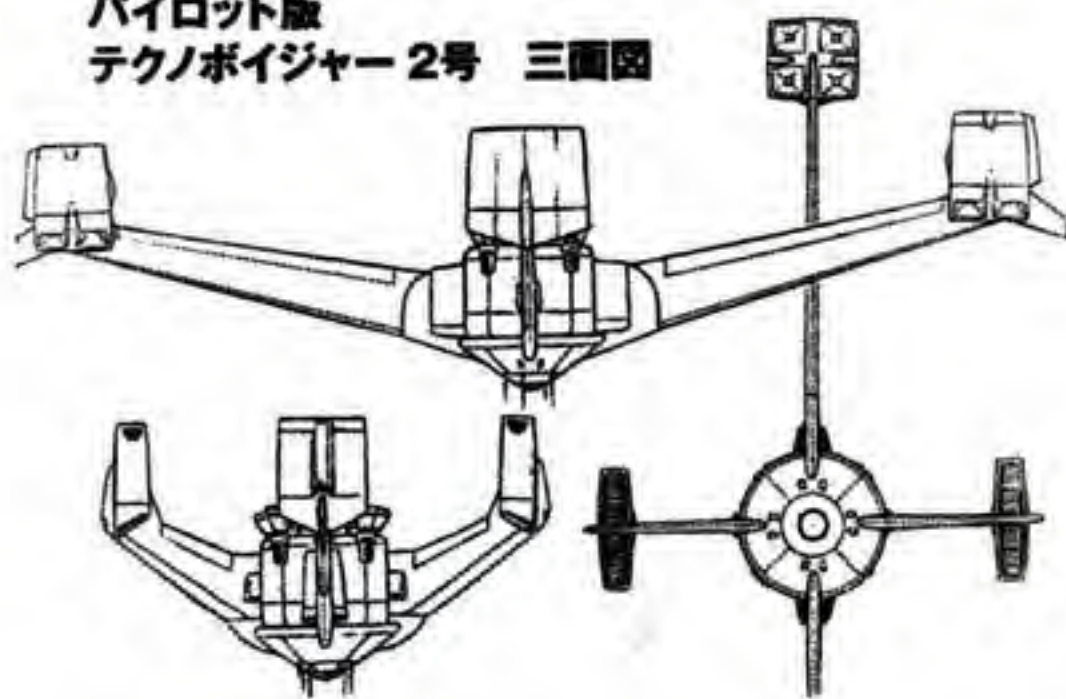
パイロット版  
テクノボイジャー 1号



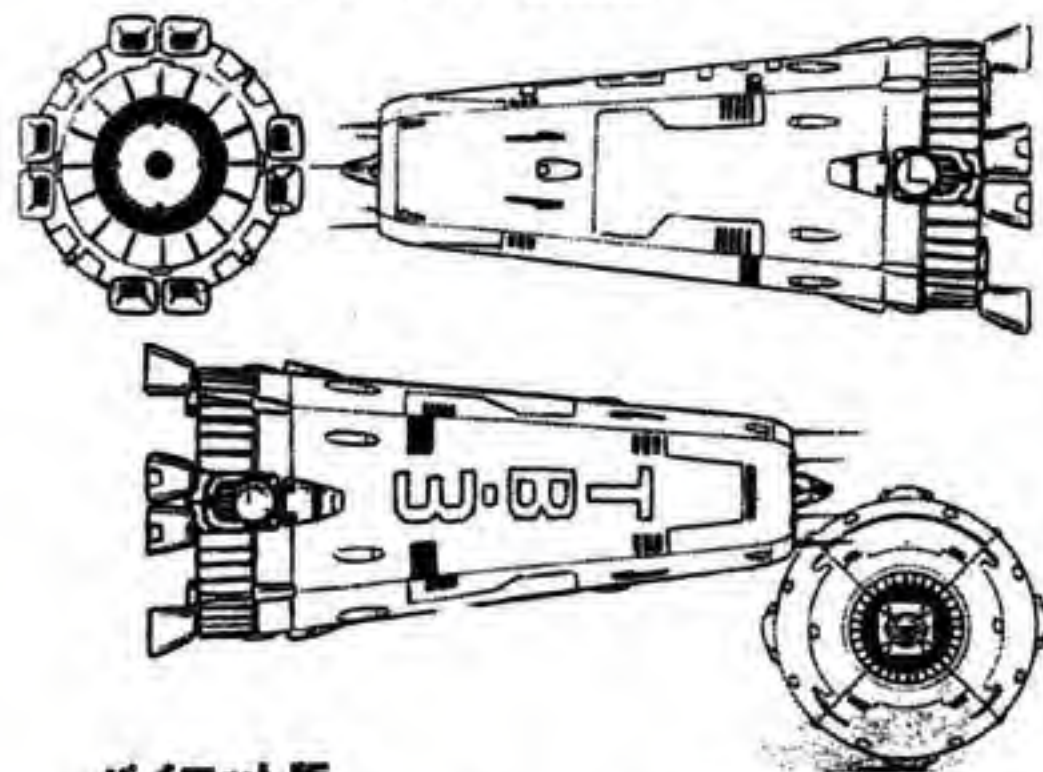
ラフ



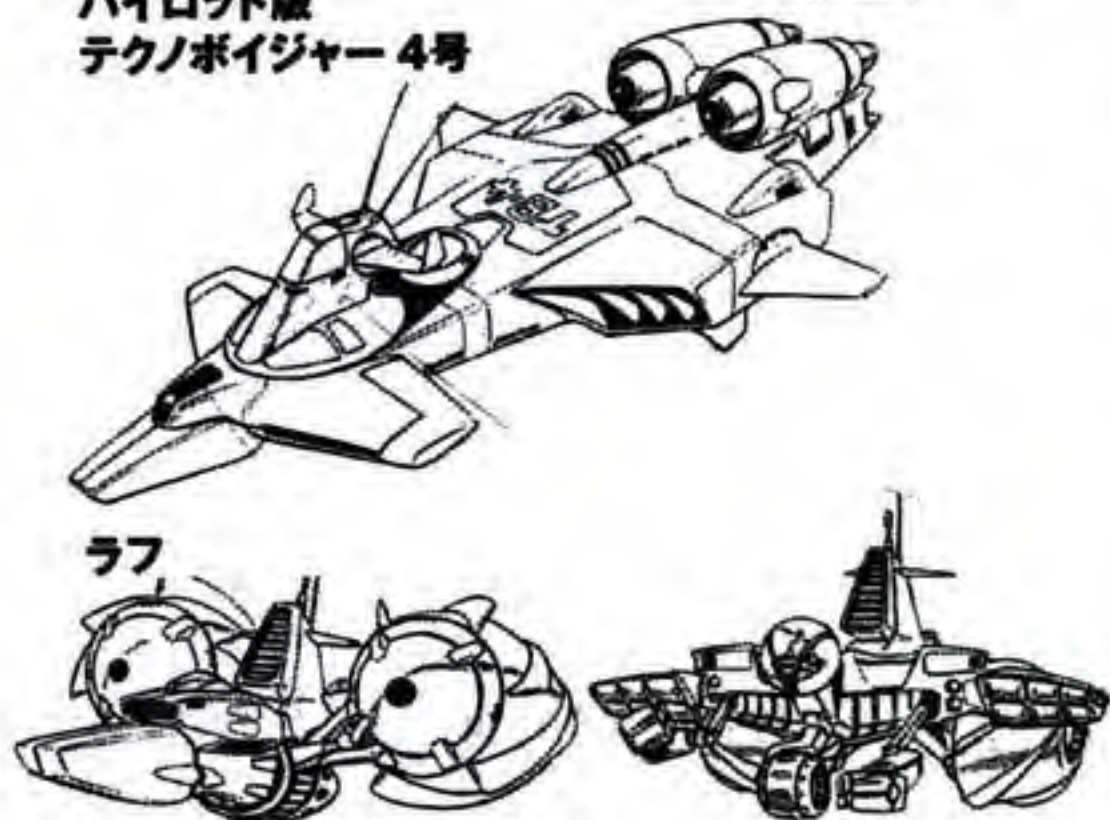
パイロット版  
テクノボイジャー 2号 三面図



パイロット版  
テクノボイジャー 3号 四面図



パイロット版  
テクノボイジャー 4号



あおい・くにお●「スタジオぬえ」の前身となる同人会「SFセントラルアート」に参加。「ぬえ」のメンバーではなかったものの、「鉄腕アトム」などでメカデザイナーとして活躍。現在はイラストレーターや、映画の解説などで多岐に活躍。

ヤーがやってきて、不思議な放射性物質抑制材を投下するというような。あの種のリアリティがありますからね。そういう21世紀像を持っていた今の30代終わりから50代くらいは、特殊な世代なのかもしれませんね。

**青井** 今の現実をみると、かえってニユートラルな気持ちになるというか、自分たちがかつて抱いていた未来イメージが「標準」だったわけではないと気付くことができますね。今の小学生は超科学で作った改造人間より、地中から見つかった超古代の秘宝によって変身するヒーローにリアリティを感じると聞いて、ショックだったんです。それは現実で失敗を重ねている科学よりも、テレビゲームなどで馴染みがある魔法の力にリアリティを感じるということ、感覚は時代によって変わるんです。

SFという若者文化と  
ポピュリズムの戦い

——結果的に、『テクノボイジャー』は、「ぬえ」に象徴されるSFにまつわる若者文化と、ポピュリズムの戦いの間で生まれた作品になったということは面白いですね。さらに土曜7時半という『クイズダービー』と『あばれはっちゃく』が裏番組という、ブランド力のないオリジナル作品には非常に厳しい時間帯に送り込まれてしまったのも痛かったですね。

**青井** 当たり前なんだけど、ヒットアニメを作るのは難しいということですね。キャラ、メカ、お話しすべて良くて玩具が売れるというのを狙うのは本当に大変です。どこに一番のポイントを置くかを誰かが決めないと。バンダイ

さんにとっても不幸だったのは、最初に科学性・SF中心で玩具のことを考へなくていい、ということでした。スタートした企画に、玩具の最大手が加わってしまったことかもしれません。

バンダイ、ポピュリズムにも外の血が欲しかったのかな。今にして思えば残念なのは、村上克司さんに「うちに遊びにおいで」と言われたこともあったんだけど、当時はそれこそ「戦争だ！」くらいに思っていたから（笑）、「誰が行くか！」と思ったんだけど、行っていればもっと美味しい話もあったかもしれない（笑）。

——勉強にもなったでしょうし、人脈的にも。

**青井** 後に村上さんと対談して当時の話をしたり、ノウハウを聞くことが出来たので、私としてはほっとしています。

す。「ぬえ」の熱狂的ファンの中には、仲良くなるなんてけしからんと思う人もまだいるかもしれませんが（笑）。

——「大人は敵だ！」と（笑）。

**青井** 確かに、大人は敵だという考え方なんです。それでいて、若者特有の自分の方が異端だという考えがなくて、間違っていないと信じて疑わないんですよ。「若気の至り」とはそういうものだ、と。私がこういう自嘲的なことを言う、と、「あの時ぬえが先走らなかつたら、アニメ業界はもっとしほんでいたかも」と業界の人に言われることもあった。それでいて現場に行くと「あんなややこしいもの作りやがって」というグチも聞かされるんだけどね（笑）。

——だからこそ「ぬえ」は光り輝いていたのかもしれませんが。賛否両論あっていいと思います。





# その世界と 見どころを 探る

## 白銀の意思

# アルジェヴォルン ARCEVOLLEN

### 航空機はタブー

TK（トレイルクリーガー）をはじめ陸戦兵器は多数登場するが、航空機類はほとんど見られない本作。それにはSSMの影響がある。200年経った現在では自然は回復しつつあるが、SSMは大気中の未だ不明な高度に滞留し休眠状態にあるとみられている。

それがどのような理由で再活性化するかもわからないため、余計な刺激を与えないように航空機の



使用は全世界的にタブーとなっている。SSMの現状を調べるための探査機器を大気中に送り込んだりといったこともSSMを再起動する可能性があり、有効な調査方法がないのが現状だ。

### 各国で異なる TKへの姿勢

アランドス軍のTKとインゲルミア軍のTKでは、アルジェヴォルンの存在を抜きにしても印象が異なる。インゲルミア軍のほうが、ブラディホッパーといった特化型TKを運用したりとTKにもバラエティがある。

一方のアランドスはセイランのような新鋭機が開発されているも



の、特殊なTKは使っていない。これはアランドスのほうが総じて技術に対してやや保守的な面があるから、という設定だ。

### TKの運用の実際

TKは戦闘車両や歩兵といった他兵科と組んで作戦にあたることもあるが、TKのみで部隊を編成し、古代の歩兵戦術的な隊列突撃といった運用をされることもある。人型である利点や、航空機が使えないという世界において射点を高く設



定できる利点を活かしたTKならではの運用といえる。

第一次世界大戦を彷彿とさせる陸戦主体の兵器、およびそれらによる戦闘といったミリタリー描写や、現代風の主役メカであるアルジェヴォルンの活躍といったアニメ映えするエッセンスを組み合わせ独自の作風となっている『白銀の意思 アルジェヴォルン』。その背景には、作中では多く触れられていない設定類なども存在する。ここではより作品を深く楽しむため、それら設定や描写について触れてみよう。

### アルジェヴォルンが 駆ける時代

『アルジェヴォルン』では、作品世界で描かれているよりも約200年ほど前に世界規模の大きな戦争があったという設定だ。その戦争においては、戦略マイクロマシン兵器（SSM）が開発され実戦にも投入された。

しかしそれらは黎明期の未熟なSSMであったため暴走をひきおこし、結果、地球の環境に大きな傷跡を残している。作中の転倒歴という年号も、SSMの電磁作用



が地球地場との相互作用により地球の自転軸に干渉し、その結果地軸が数度転倒（傾いた）ことに由来している。なお、その後地軸は月の引力との相互作用によって小刻みな振動を繰り返しながら、ゆっくりと元に戻りつつある。

### 戦場だけではなく 航空機の無い影響

航空機が使えないということは、もちろん戦場にだけ影響するわけではない。国家間の移動は陸路か海上交通ということになるが、それらは飛行機に比べれば速度は非常に遅く、国家間の交流はそれほど盛んではない。現実世界で飛行機が登場したのは20世紀初頭なので、その点だけを考えれば状況としては、日本でいえば日清戦争、日露戦争あたりの時代のイメージだろうか（ただし、通信などその他の技術は無論当時の現実世界より進



んでいる）。しかも200年前の災害は海流にも大きな影響を与えており、そのことも交流が盛んでない理由に拍車をかけている。それでも海運に頼らざるを得ない状況には変わりはなく、ベルハルスのように海運によって栄えたと思われる都市も存在する。



## アランダス連合王国

★ 首都アジュアス

### 戦線の拡大

不退の大門を突破したインゲルミア軍は戦線を拡大、各方面から首都を目指す。しかし前線が拡大したため進軍速度は鈍り、場所によってはアランダスが防衛に成功した地もある。

### 不退の大門

グレート・ウォールから退いてきたアランダスの最後の砦ながら陥落。首都への侵攻を許す。

### グレート・ウォール

アランダス軍の要であったが、インゲルミア軍ブラッディホッパーにより陥落。

### インゲルミア諸国統合体



### ガタル山岳地帯

アランダス軍がインゲルミアの前線基地に夜戦強襲をかけた地。アルジェヴォルンを有する独立第八部隊が活躍。



## 白銀の意思 アルジェヴォルン

### ●放送日

TOKYO MX 毎週木曜 23:00 ~  
MBS 毎週木曜 26:49 ~  
テレビ愛知 毎週土曜 26:20 ~  
BS11 毎週日曜 24:00 ~  
AT-X 毎週日曜 19:30 ~

### ●公式サイト

<http://argevollen.com>

©AIOS/PROJECT ARGEVOLLEN

構成・文/星★馨介

### サガラ岬

ベルハルスとの陸路のある、本土側の街。

### ベルハルス島

第三国ウィルド・リベルドの租借地で、陸路で大陸とつながっている。緩衝地帯であり(名目上は)戦闘行為は禁止。

## 世界に広がる戦禍

本作でクローズアップされているのはアランダス軍とインゲルミア軍の戦いにおける、サモンジ率いるアランダス軍独立第八部隊の活躍だ。グレートウォールからさらに不退の大門までアランダスの戦線が後退し、インゲルミアが不退の大門を抜けた後はアランダス領内における戦線が拡大。その状況を受け、アルジェヴォルンを有する独立第八部隊は各地を転戦していくこととなる。その裏では、アランダスとインゲルミアの戦いには直接関わらない国や、両国の戦いを利用しようとする企業などもあり、様々な勢力の思惑で物語は複雑な様相を呈する。

### 不審な動きを見せる『企業』たち

アルジェヴォルンを開発したキベルネス・マニファクチャリングカンパニー。その行動には不審な点が多い。このように戦争の裏で暗躍する企業はキベルネス社だけにとはとまらないようである。



## 謎多きメカ・アルジェヴォルン

本作の主役メカであるアルジェヴォルン。一般的TKとはかけ離れた戦闘力を発揮するスペシャルな機体だが、本

作ではそのような機体を扱う苦労も描かれている。今一度、アルジェヴォルンというメカを冷静に見つめてみよう。



思考するだけで操縦できる画期的なTKだが、その操縦法ゆえのリスクもあるようだ。

### 強さの理由は?

アルジェヴォルンは設計からして既存のTKのような「戦闘車両の延長」ではなく「拡張された人体」というコンセプトを持ち、根本が異なる。そしてこのコンセプトを実現させたのが、人が自分の手を動かすかのように、思考によって直接操縦を行えるユーリンクシステムだ。このユーリンクシステムによる高い運動性がアルジェヴォルンの強さの源。一方で、装甲や構造材といった部分にはこれまでのTKに比べて革命的な技術は実装されていないが、発泡金属や避弾経始の最適化などで従来機を上回る能力を持つ。

### 試作機の苦労

アルジェヴォルンはワンオフの試作機であり、元々はよく準備され整った状況下において試験される機体だったはずである。しかしふとしたことから実戦に投入され、アルジェヴォルンのために用意されたものは何もないという状況で整備や補給を受けなければならない。

そこでは、一般TKとはパーツの規格が合わない事態も当然



多い中、メカニックの強引な対処方で乗り切ることもあった。前例のない最新鋭のワンオフ機だからこそ、運用には(機械的な部分には)メカニックの経験と熟練に裏打ちされた技が必要になってくるのである。

### 作品世界の科学力は?

200年前の大きな戦争、およびそれによって引き起こされた災害の数々によって、一度は技術の発展が遅滞しており、基本的な民生品の技術水準は現代の現実世界に近い。その一方で軍事など最先端の技術に関してはゆるやかながら200年の進歩が見られ、現代の現実世界をしのぐ。そのため、様々な分野の技術水準を比較すると現在に比べ偏りがある状態だ。

↓軍用機すら上回る民間企業の技術で作られたアルジェヴォルン。一部の存在により技術の独占があるのかもしれない。







# アルジェヴォルン デザインと その過程

## キクチヒラメ・インタビュー

主役メカであるアルジェヴォルンと、  
その他量産機に大きく分けられる本作のメカ。  
本来なら別の作品のメカ同士にすら  
見えるほどの違いのある両者だが、  
この2タイプのデザインは  
いかにして同居することになったのか。  
本作においてTK全般のデザインを担当した  
キクチヒラメ氏にお話をうかがった。

2つのプロダクトラインから  
生まれてきたTK

**キクチ** もともと私は工業製品のデザインをする仕事をしていました。そこから縁あって、アニメのイメージイラストやカードゲームのイラストも手がけるようになったんです。『白銀の意思アルジェヴォルン』もスタートは、アニメの企画があるのでメカデザインの手伝いをしてはもらえないか、という話でした。デザイナーとしての経歴はありますが、アニメのメカデザイナーとしては新人ですね。

——最初から主役メカをデザインをしてほしい、というオーダーだったのですか。

**キクチ** 最初はもっとざっくりとした

話でしたね。アニメの企画が立ち上がりそうだから何かロボットの絵を描いてみて欲しい、という感じでした。その後『アルジェヴォルン』の企画が戦記ものアニメとして本格的に動く訳ですが、その時もまだロボットのデザインラインはなくて、とりあえず大きな勢力が2つあり、さらにライバル同士の的なロボットを開発するメーカーがいくつかあるというような設定があつて、軍隊だけではなく企業もからめて描いた話にしたいといった案が出ていたくらいでした。

——それでアルジェヴォルンやコンゴウといった色々なタイプを分けて描いていた、ということでしょうか。

**キクチ** 最初はとにかく何でもいろいろ描いてみて、ということでした。

なタイプを描いたんですよ。それで、大槻（敦史）監督と話をした時に、イメージとしては主役メカはワンオフのF1のようなスペシャルメカで、軽いつか、鉄ではない素材といったイメージ、一方の量産型はどこでも誰でも使える、工作機器とか重機のイメージという案が出ました。そのあたりで何となく自分の中で2つの系統を描いていくという方針が決まった感じです。

主役メカは薄いシャープなものが集まったエアリーなメカで、量産タイプは無骨であつたり、頭や胴体がない異形の者であつたりですね。やっぱり人によってロボットの好みがあるんですよ。プロデューサーの川瀬（浩平）さんはケレン味があつて主役機らしい、ヒロイックなものが好きで、大槻監督はロボットは使い捨てなんぼ、ケレン味よりモノとしての存在感があつたほうが良いというようにお二人で違いがありました。川瀬さんのようなロボとしてアルジェヴォルン、大槻監督的なロボとしてコンゴウ、という風に考えたというのがあります。

——コンゴウのラインも、アルジェヴォルンほどではないにしても最初のアイデアはもう少しSFっぽいデザインですが、これも違いを明確にするために極端にブロッキーな方向にしていたということなのでしょう。

**キクチ** そうですね。先ほどアルジェ

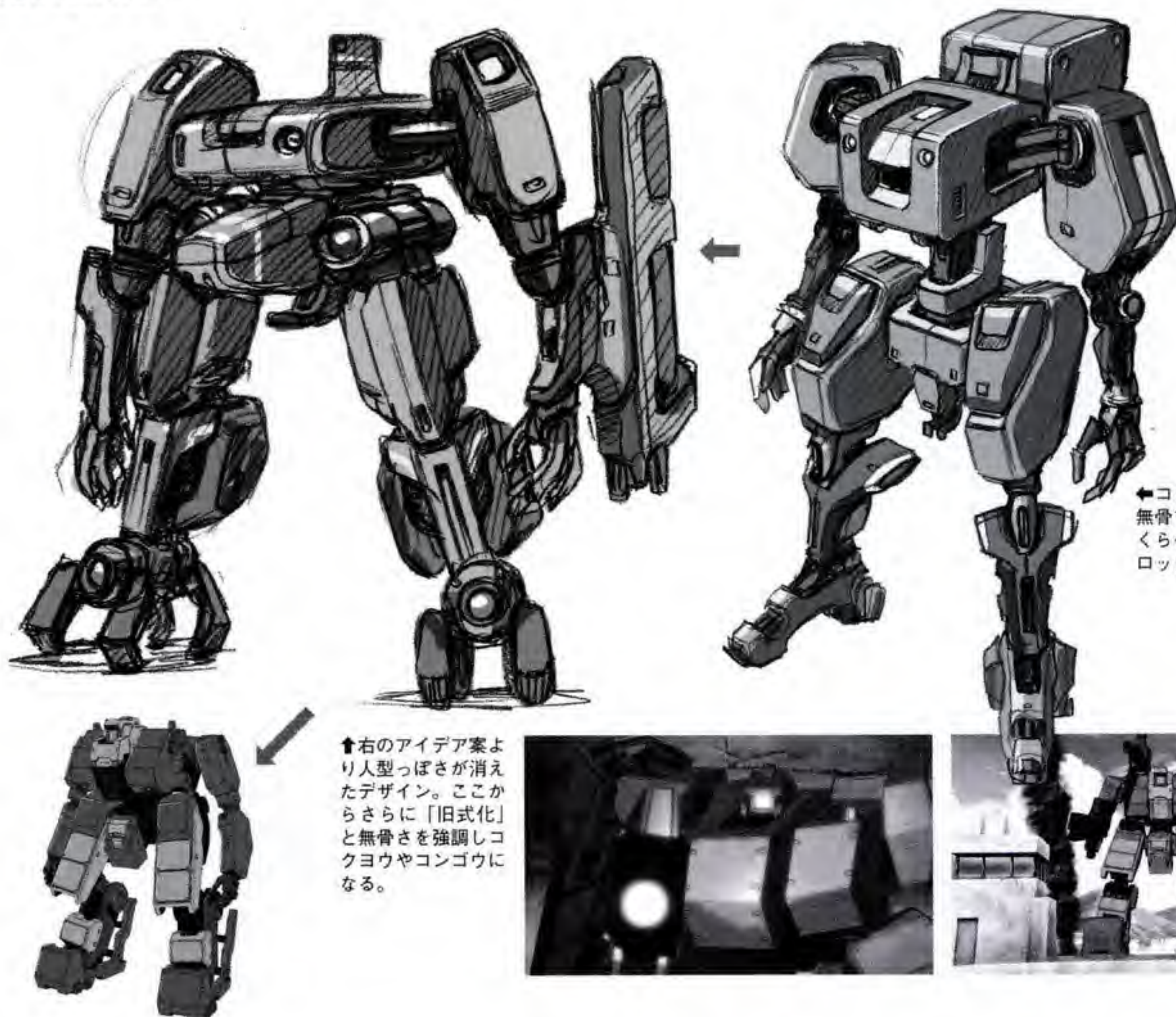
### アイデアスケッチ

アイデアスケッチの段階ではまだ「無骨タイプ」のメカもスタイリッシュさが残っている。ここからタイプ分けをより強調してアルジェヴォルンやコンゴウ、ブラッディホッパーができていく



ヴォルンは人体というようなことをお話ししましたが、アルジェヴォルンと対比させる意味で頭や顔が無かつたり、胴体らしい胴体がない「人ではない」機体をつくりながら、別のラインとしてもう少し無骨な、旧い方向にシフトしていったほしいというオーダーが監督からありました。私も旧式の戦車を見て意匠を盛り込んだりしました。プロップデザインを担当されていた原さんにもガンバスやコンゴウのクリンナップや武装をまとめていただいたのが功を奏して多様なTKのデザインに厚みが出たと思っています。





←コクヨウ系TKの初期案。無骨ではあるが、決定案にくらべると未来的でありブロックばさは薄め。

↑右のアイデア案より人型っぽさが消えたデザイン。ここからさらに「旧式化」と無骨さを強調しコクヨウやコンゴウになる。

アルジェヴォルンは  
気持ち悪いメカにした!?

——アイデア集を見ると無骨系はガンバスっぽいメカが割と最初から存在してますが、アルジェヴォルンはそれよりも割と後に原型ができたのですか。

**キクチ** アルジェヴォルンは4回めくらいにまとめたアイデア集の中にあったのがベースですね。色と、ゴツゴツした感じと足の関節がよくわからない感じが面白いということになって、これを主役機として詰めていってもらえないかということ、作業を進めましたね。主人公機としてよりヒロイックに、ケレン味のあるデザインで、「作品世界にこれ1機しかない」という感じを出すように描いています。その時に監督がおっしゃっていたのが、アルジェヴォルンは気持ち悪いメカにしたということでした。

——気持ち悪いメカですか!?

**キクチ** 気持ち悪いというところとちょっと違うかな(笑)。不均一な感じにしたい、ということですね。大量生産の工業製品の同じパーツが並んで安定感のあるものではなくて、ひとつひとつ違うパーツが組み合わさってできているから、何となく不安定な印象がある。そういうものを描くのと意外と難しく、ちょっと気を抜いて描くと例えばアバラのパーツを均一な形に描いて

しまったり、腕も工業意匠っぽくなくなってしまうんです。すると監督には「ここをもう少し変えてみてくれませんか」とオーダーされたりしましたね。

——キクチさんとしては主役メカらしさというか、アルジェヴォルンらしさというのはどういったところを出していったのですか?

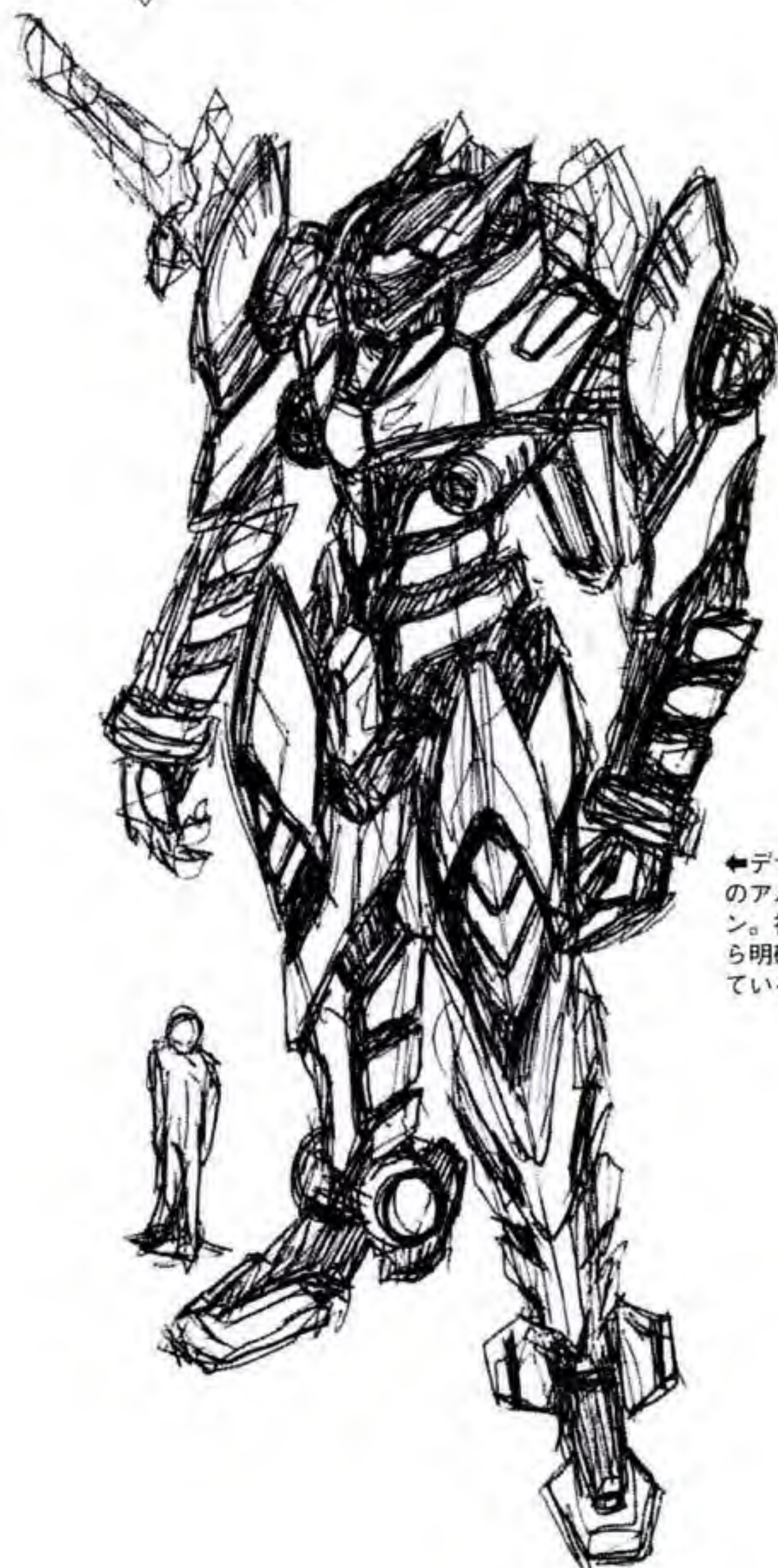
**キクチ** 今回は個人的には尖らせる、鋭利なイメージをテーマとしてデザインに盛り込んでいます。ちょっと危険な印象を与えて人の目を引く存在にするというイメージでしょうか。膝のあたりや拳のあたりもかなり尖った造形になっていきますけど、これはそういう意図ですね。

——最初に3DCGの設定画を見た時に、主役メカとしてはあまり正義のメカっぽくなくてかなりトリッキーだなと正直思いましたが、それもある意味意図的だったんですね。

**キクチ** 過去に自分がデザインしてきたものを見返した時、ブロックを組み合わせたデザインは自分の中で格好いいものとして作りにくいんだなと気が付きましたね。一個一個のパーツが必ず面変化していく、面変化がすごく多いというのが結局のところ私の好きなのというか、格好いいと感じているものなんだな、とアルジェヴォルンをデザインして改めたと思いました。



アルジェヴォルン  
初期案



◆デザイン案段階のアルジェヴォルン。初期の段階から明確な人型をしている。



◆鋭角、尖端感を意識し始めたスケッチ、肩に左右非対称なモチーフを取り込み独特のシルエットの模索にトライしている。

源流となる  
2タイプのモチーフ

バイクのコンセプトモデルやF1といった最新鋭のワンオフメカと、重機のような一般的であり無骨なメカの2つを源に本作のTKはデザインされていった。もちろんコンセプトモデルがアルジェヴォルン、重機が量産TKである。

F1と重機から  
人とロボットへ

——デザインをしている段階で、ストーリーや設定の面からどういうロボットなのか、ということを意識して盛り込みましたか？

**キクチ** それはあまりなかったですね。ストーリーの方向も変わったりしていたこともありまして。あくまでも監督とのやりとりでデザインを決めていきました。ただ、人間の思考で操縦して人体のように動くということは聞いていたので、その要素は盛り込んでいます。そのため関節は表に出さないようにしよう、という工夫もしています。人間の体はねじりながら動いたりするものですから、アルジェヴォルンにはいかにも関節的なパーツは描いたりしていません。例えば膝から足までが少しづつねじれながら可動している、というようなそんなイメージです。私の中ではやはり「アルジェヴォルン＝人体」ですね。

——確かにフレーム部分がブラックアウトされてるおかげもあって、どこに関節があつてどう曲がるのかはわからないという不思議なメカですよ。

**キクチ** 3DCGを作っているOLMデジタルさんもすごくうまく作ってくれています。アルジェヴォルンがトレイラーから立ち上がる時のシーンも一

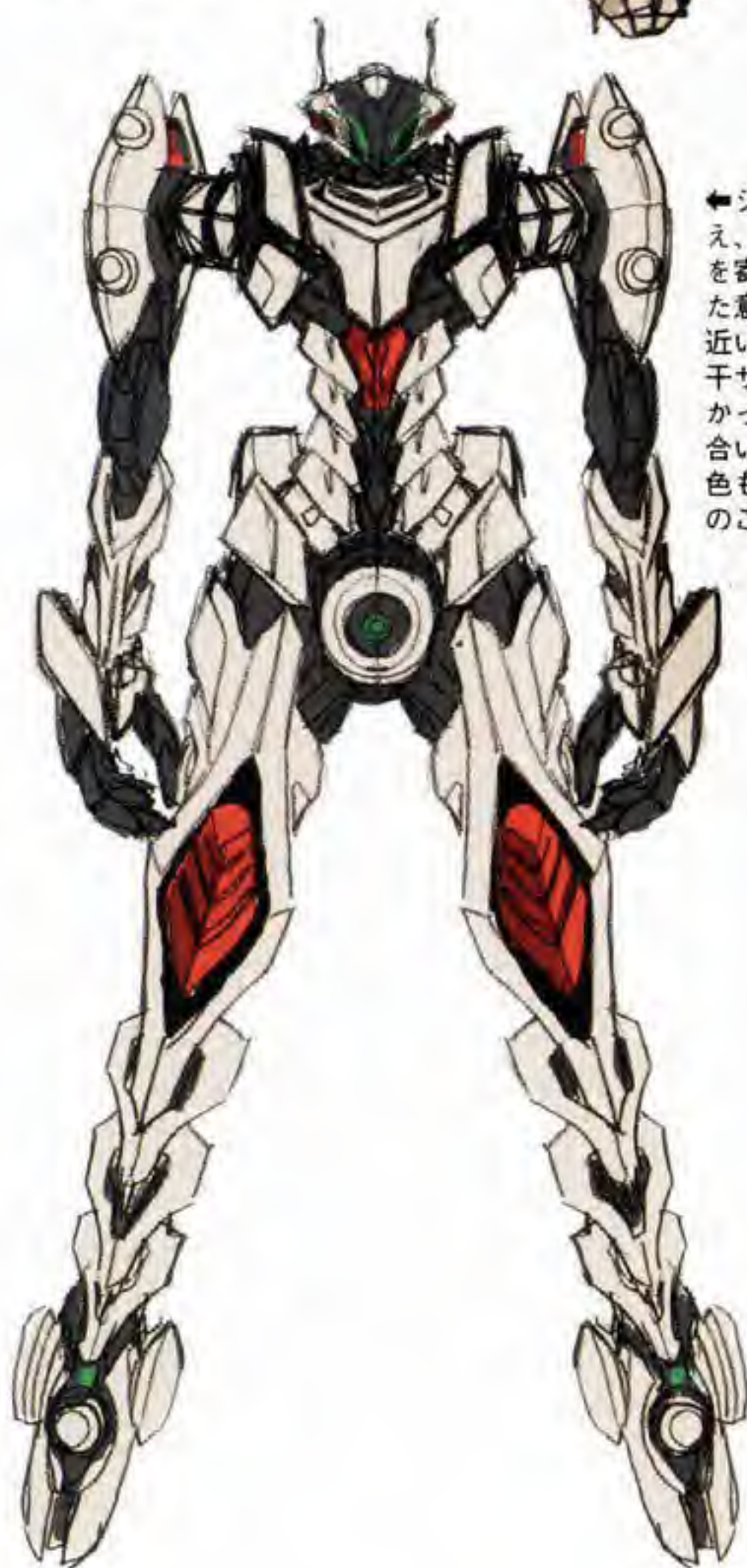




◀ ロボット兵士をイメージしたスケッチ。主役機感は薄い但最终案に共通するディティールはここですでに盛り込まれている。



◀ 細かいパーツを組み合わせた足などは決定案に近いが、それでもやはりまだ「人」というよりは「人型ロボ」のイメージ。



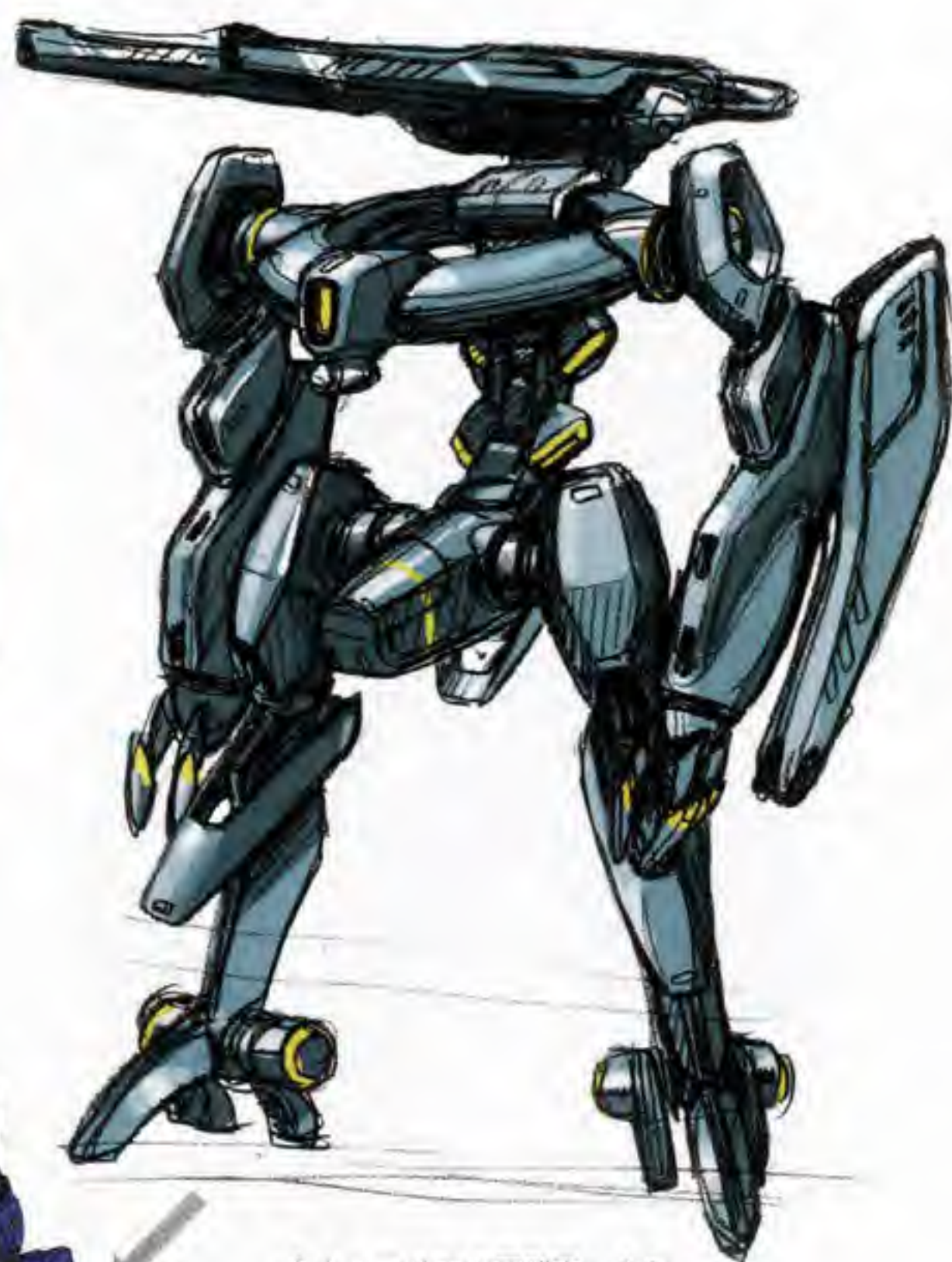
◀ シルエットに加え、細かいパーツを寄せ集めて作った意匠も決定案に近い。カラーは若干サンドカラーがかった色で、話し合いの中ではこの色も好評だったとのこと。



#### アルジェヴォルン

デザイン案からよりシャープになり、さらに頭身も上がっている。外国人のアスリートのようなしなやかで強いボディを持つイメージだ。





↑トルマリアの原型案。人とは違う存在として、胴体がなく輪っかの上に砲が直接乗るという大胆なデザインだ。



一つパーツが少しずつ動きながら足をドーンとついて立ち上がる映像なんです。が、しなやかなモノが連続して動いていく感じがすごく出ていて、私がイメージしていた通りだな、素晴らしいなと思いました。

——3DCGのモデラーさんとデザインについて話をしたのですか？

**キクチ** それはもちろん。その時はやはり「それだと腕の関節が……」というように話が出たりするんですが、それでもこのくらいやっていただかない

と面白く無いのではないかと、ということとで多少無理をお願いしたりもしています。デザインする僕の段階でそんなに作りやすさばかりを考えてしまっても仕方がないという気がしますから。

TKは空を飛んだりすることもなくて皆地面を走っているし、格闘戦も多いので、映像としてアルジェヴォルンと量産機の違いをどうやって出すのかわからないところだと思いますが、そういう部分で明確に違うんですね。

——今のロボットアニメを見るユーザーがここまでの違いをどう受け止めるかというのはちょっと気になりますね。

**キクチ** 今のところ（※5話あたりまで）、かなり違和感があるようです（笑）。一つの作品の中でこれだけ違うメカが出るというのはやはり珍しいケースなんですよ。

——今回、『アルジェヴォルン』で様々なメカをデザインして、アニメ的なメカの格好良さはこういったもの、というように改めて気付いたことはありますか？

**キクチ** 深いテーマですね（笑）。もともと工業デザインのベースがあるせいか私がいままでメカデザインをする上で最も重要に考えてきたのはシルエットでした。まずシルエットで分かる、違いを出すということに注意を払ってデザインしてきたのですが、今回初め

て3DCGで動くロボということとでそのシルエットにプラスより複雑で細かいギミック（ディテール）を融合し独特の「動き」というものの自体で魅力が出せないかとアプローチしました。しなやかで人のような動きを視覚的に強調するために細かいパーツが連続したデザインが必要だったのです。結果それがアニメ的なメカの格好良さとなりわけ3DCGのメカのカッコよさになったんだなと思っています。さすがにアルジェヴォルンを手描きで動かすのは厳しいですよ（笑）。シルエットという視点では

アルジェヴォルンが普通のアニメのロボットに比べてちよつと手足が長く頭が小さいバランスなのも、シルエットで大人っぽいロボットの表現を試みたいというチャレンジです。主人公のトキムネが成長していくというストーリーにおいて、そのトキムネの延長となるべきアルジェヴォルンというメカが、頭身が小さくて子供っぽいパランスではおかしいと思ったので、あいつたシルエットになったというのがあります。やるからにはなにか今までのないモノを作りたい。そしてそこへのアプローチはどうするのか、というときに、アルジェヴォルンの場合はシルエットであり、なおかつパーツひとつひとつの造形であり、関節、体の動かし方であるということですね。



# メカニックス図鑑

## TK トレイルクリーガー

インゲルミア軍

### ガンバス

インゲルミア軍が使用する量産型TK。運動性などはコンゴウを上回るスペックを持ち、さらに装備のオプションも豊富である。

### ガトリング装備

ガトリング砲を装備し、その火力をもって分隊支援を行う。機動性を補う目的でブースターを装備する。



### ミサイル装備

機体上部に中型ミサイルの発射機を装備し、さらにマシンガンを携行する。脚部にはマシンガンのスペアマガジンをセット。



### キャノン装備

後方からの火力支援を行うキャノン砲を装備した機体。キャノン砲本体と、予備マガジンおよび交換用アームを備えたユニットを背部ラックに装備。



### キャノン

複数の種類の弾頭を使用でき、状況に応じて交換することが可能。



### キャノン砲弾

非装甲車両や陣地攻撃に使う榴弾（左）や、装甲貫通に特化したAPFSDS弾（中、右）などが使える。





## アサルトライフル

ガンバスが用いるライフル。銃後端にマガジンがある。スベアマガジンを脚部などにマウントすることもある。



## グレネードランチャー

ガンバスのグレネードランチャー。四角いブロックはマガジンとなっている。



## ミサイル

ボディ上部のマウントに接続する中型のミサイル発射機。8セルで1モジュール。



## ガトリング砲

TKが携行する中でも大型の火器。別体型のドラム型弾倉を背部に装備する。



## トルマリア

インゲルミアの砲戦用TK。レール上をカメラと砲が移動でき自由度が高い。



## ブラッディホッパー

城壁を飛び越えるためのインゲルミア軍攻城用TK。付随して運動性は高い。

## アランダス軍



## コンゴウ

汎用性や整備性、操縦性にすぐれておりアランダス軍の主力TKとなっている。

## コクヨウ

アランダス軍TK。コンセプトはコンゴウに近いが、コンゴウより新しいモデル。



## インゲルミア 新型量産機

インゲルミア軍のTK。両肩のシールドと股部の大型ガトリング砲が特徴。背部にはドラム型弾倉をもつ。

## ガトリング砲







## アランダスの新鋭TK

Typel4 MTK  
セイラン

装甲材にカーボンナノメンブレンを採用して防御力を維持したまま軽量化。加えて出力も高く、コンゴウなどこれまでのアランダス軍TKに比べて大幅に高い機動性を誇る。



## 車輜系メカニク

兵士や物資の運搬や偵察など、軍隊を構成する上では各種車両も欠かせない。それら車両のような「非ロボットメカ」の登場が多いのも本作の特徴。寺岡賢司氏によるとことなくレトロなデザインも見ていて楽しい。

### 203ミリ自走砲

ガタル山岳地帯の夜戦でアルジェヴォルンを苦しめた自走砲。



### インゲルミア ジープ

軍高官などが使用する。そのため、ジェリ缶などもそなえるがどことなく優美なスタイル。



### インゲルミア 自走戦闘要塞

戦闘指揮などを行う大型の車両で、全長は30m弱。無限軌道によって自走が可能。



### インゲルミア TKトレーラー

標準的なTKであれば2機を積載できるトレーラー。自衛用の砲も備える。





## 👉 アルドノア・ゼロ

### ●放送日

TOKYO MX、BS11、とちぎテレビ、群馬テレビ、

ニコニコ生放送 日曜 0:00-0:30 (土曜深夜)

朝日放送 水曜 2:44-3:14 (水曜深夜)

AT-X 土曜 18:30-19:00

バンダイチャンネル / GyaO / dアニメストア

にてネット配信中

### ●公式サイト

<http://www.aldnoahzero.com>

© Olympus Knights / Aniplex・Project AZ

構成・文・絵★繁介

## 徹底分析

# アルドノア・ゼロ ALDNOAH .ZERO

LET JUSTICE BE DONE, THOUGH THE HEAVENS FALL.



「王道」というキーワードと共に放送が開始された『アルドノア・ゼロ』。しかし、いざ放送開始されて僕達が目にしたのは、ある種の新しさにもあふれていた作品だった。今回は第一シーズン終了間際、ようやく明らかになってきた『アルドノア・ゼロ』の世界を、本誌独自の視点で分析してみよう。

『アルドノア・ゼロ』の  
「王道」とは何なのか？

「王道」。

『アルドノア・ゼロ』の放送前に、岩上敦宏プロデューサーの語ったキーワードである。しかし、オンエアされたフィルムを見てみると、ロボットアニメとしての『アルドノア・ゼロ』は、必ずしもストレートな「王道」と感じられる作品ではないといえる。これは本作を、いわゆる「リアルロボットアニメ」と定義した場合でも同様であろう。

もちろん本作の設定や物語には、過去のロボットアニメに登場する定番的な設定や状況がないわけではない。

本作の目指した「王道」とは何なのだろうか。

そもそも『機動戦士ガンダム』以降の「リアルロボットアニメ」とは、それまでのロボットアニメに対するジャンルとして付けられた。では何がリアルなのだろうか。一般論としては、その「リアル」とは「まるで兵器のような存在感を与えられたロボット」という意味だろう。本来巨大ロボットという存在は「大ウソ」である。それを少しでも現実世界に近づけようと、現実にあるかもしれない設定やデザインを考える。それは『ガンダム』以降の80年代前半のロボットブームのさな

(←本文は90ページに続く)



# 死中に活を求める 界塚伊奈帆の戦いの軌跡

冷静で視野が広く、かつ温和にして大胆。静かに情熱的。界塚伊奈帆というキャラクターはロボットアニメの主人公としては新

鮮なキャラクターといえるだろう。冷静な観察と、深い知識に基づいた彼の戦いの軌跡を振り返る!



## 静かな転機 友の死

伊奈帆の姉ユキを救出しようとした友人の死が伊奈帆の覚悟を決めさせた。



## 敵の原理を識る

伊奈帆の特徴のひとつはその観察眼。敵の強さの謎を解く。



## vs ニロケラス

特殊なバリアで、鉄壁の防御を誇るニロケラス。伊奈帆はわずかな時間でニロケラス防御力の盲点に気づく。

彼が取ったのは煙幕を使い相手の目を封じつつ、相手を橋上に誘いこむという作戦。そして遠距離射撃で橋を破壊。水中に落とすことでバリアの隙を発見し、撃破した。

## 水を使い弱点を探す

敵の弱点を探す作戦は、伊奈帆も一回きりのチャンスと認識していた。



## 膨大な熱を 逆にとる!

艦を傾けることで敵を水中に誘い、自身は脱出。膨大な熱の水蒸気爆発で葬り去る。



## vs アルギュレ

高温のプラズマでどんなものも切断し、弾丸をも無効化するアルギュレのビームサーベル。倒すには近接戦闘しかないが、それが難しい。一度目の戦闘で伊奈帆は銃が無効と知ると隙を突いて敵の懐に飛び込み、動きを押さえ、コンテナを激突させ損傷させる。

二度目の戦いではリアクティブアーマーの爆発に乗じてアルギュレを海に落とし、水蒸気爆発で葬り去った。

## リアクティブアーマーの使い方

リアクティブアーマーの爆発に乗じて隙を作り、アルギュレを押さえつける。



## 無敵など ない!?

観察と実験が伊奈帆の本領。今回も僅かな時間で対処法を編み出した。

## 敵の敵も 利用する

スカイキャリアが敵でないと見るとすかさず共闘。敵に勝つための力となるものは迷いなく利用する。



## わずかな力も有効!

分子化したロケットパンチは強い。指を動かし硬度が落ちる瞬間を狙った。

## vs ヘラス

巨大な分子と化した腕を持つヘラスが「わだつみ」を追い詰める。伊奈帆は至近距離の銃撃で方向を変えることができると気づくが、全弾命中は難しい。そこに現れたスレインのスカイキャリアと共闘。ロケットパンチの弱点であるエンジン部を狙い、分子化解除時を狙った攻撃で腕を破壊。今回のトドメはデューカリオンが刺した。





## ヴァース帝国と地球の現状

物語中でも度々語られているが、この時代のヴァース帝国と地球との関係はどうなっているのだろうか。ここでは現時点での両陣営の違いを見てみよう。

### 地球サイド

1999年の惑星間戦争の折に月と火星を結ぶハイパーゲートが暴走し、月が崩

壊。その破片は「ヘブンズ・フォール」と呼ばれる甚大な被害を地球にもたらした。

#### ヘブンズ・フォール後の地球の状況

1986年には地球連合が樹立。各国の軍隊は地球連合軍（略称：UFE）のもとに統合されている。ヘブンズ・フォール後の地球は内戦や暴動を経ており、その結果の世界の一体化、そして「地球VS火星」という背景からも地球全体での協力関係が生まれているのではないだろうか。物語は「大変な時代」後の話なのだ。



#### 戦いを義務付けられている子供たち

日本では、すべての公立高校に兵科教練が必須科目として導入されている。しかも、その内容はカタフラクトや軍事車両の操縦までできるようになるという高度なものであり、それが突如起こった戦争の中で伊奈帆たちがカタフラクトを操縦できる背景になっている。



かでは最先端であり、カッコいい存在であった。

そういったロボットを成立させるためには「現実をシミュレートした世界観」や、「等身大の主人公」、「敵にも味方にも戦いをする理由がある」などといったストーリー構成と設定もまた、リアリティのあるものでなければならなかった。

結果そこに織りなされる人間ドラマは複雑で豊かなものになり、ロボットのリアルさだけでなく、ドラマのある種のリアルさもまた、「リアルロボットアニメ」の人気が出た理由のひとつと考えられるだろう。

ゆえに『アルドノア・ゼロ』という作品は、ストーリーやキャラクター、ドラマを含めた総合的な意味で、まさに「王道のリアルロボットアニメ」ということができる。実際、そのストーリー運びは丁寧で、序盤は、『機動戦士ガンダム』が1〜2話で描いた段取りを、4話程かけて描いた。これは昨今のロボットアニメのスピードとしては異例といえるだろう。

1話で世界観説明をし、その後3話で主人公たちが戦争に巻き込まれ、戦わなくてはならない状況になり、また「知恵と勇気と工夫で圧倒的な敵に対抗する」という本作におけるロボットアクションの方向性を見せたのだ。

そして、普通のロボットアニメなら、



## 皇帝

現皇帝は元は科学者であったレイレガリア。一度は退位し息子ギルゼリアにその位を譲っているが、地球との間に起こった惑星間戦争におけるギルゼリアの死により皇帝に復位している。



## 身分制度と騎士

なぜヴァース帝国が封建制度を導入したのか。それは火星の厳しい環境とアルドノアが関係しているのだろう。超技術であるアルドノアを起動できるのは、発見者にして起動権を持つ皇帝とその子孫だけ。皇帝は騎士達に、主従の契りを交わす事で、アルドノアとその起動因子を貸し与える。このことによって騎士は強大な力を得ることができる。これは厳格な身分制を保持することに役立つし、平民も武勲を挙げて貴族（騎士）になるのを望むというサイクルを生む。



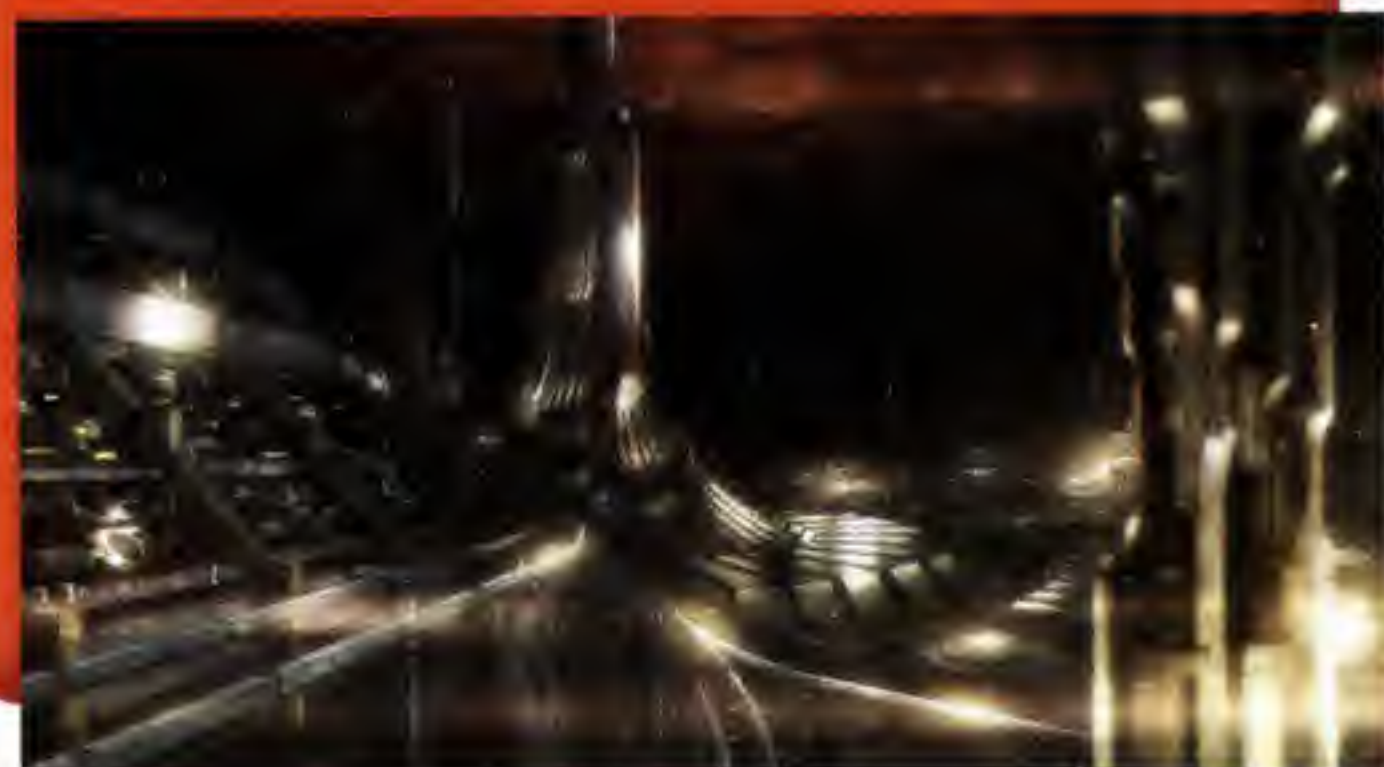
## 火星サイド

ヴァース帝国（火星）は、レイレガリア・ヴァース・レイヴァース皇帝を頂点とした封建国家。皇帝が古代文明の超技術「アル

ドノア」を手にしたことから、科学技術を発展させていった。火星人は地球人を蔑む傾向にあるが、それには理由があった。

## ヴァース帝国の状況

地球ほどには居住に適さない火星を治めるため、封建的な身分制度を導入している。アルドノア技術を応用した工業政策を推進し、科学力は地球に比べてはるかに進んでいるものの、水と空気が極端に少ない過酷な環境のため、食料生産は効率が悪い。アルドノアを持たない地球人への蔑みと、豊かな自然や恵まれた環境資源を持つ地球への羨みが混在しているようだ。



## 37家門

火星騎士は全37家門からなる。彼らは地球衛星軌道上に各々の揚陸域を持ち、アセイラムを狙ったテロ事件後の最初の戦いにおいて26基の揚陸域の地球降下が確認されたことが作中で言及されている。



## 火星騎士

火星の軍人のことで、アルドノアの起動因子を借り受けた者は、カタフラクトを扱うことができる。

軍人と言っても現代の軍隊というよりは封建時代の武人そのものであり、各騎士は皇帝から賜ったレイレガリアを統治している。



物語のある程度のところで「アルドノアドライブを搭載しスーパーロボットとなったカタフラクトに伊奈帆が乗る」という展開になりそうなものだが、彼が乗っているのは、少なくとも現時点では使い古しの練習機である。

本作の様々なところで見えるのは、「本当のリアルならこうでは」という姿勢だ。つまり、ロボットアニメ的な段取りではなく、「この世界観でこういうことが起きたらこうなる」ということを突き詰めているのだ。

本作の面白いところは、それが「マニア向け」に偏っていないところだ。たとえば弾の種類の違いでストーリーを進めるのはマニアックでもありながら、詳細な仕組みがわからなくても楽しめるように展開される。それは、「リアリティ」の積み重ねで説得力を見せていくことでもある。「ロボットアニメというだけで見ない」という若者が増えていると言われる昨今、制作サイドが目指したのは「かつて自分たちが見たロボットアニメの面白さを現代的に表現しよう」ということなのだろう。

つまり『アルドノア・ゼロ』とは、典型的なロボットアニメではないが、その精神自体は正統的「リアルロボットアニメ」ということができるだろう。そういった意味では、本作は現代におけるロボットアニメの「王道」のひとつの提案でもあるのかもしれない。



# この世界の主役たるロボット、カタフラクトとは!?



KG-7  
アレイオン  
頭頂高: 13.5m  
地球連合軍の最新  
鋭カタフラクト。



KG-6  
スレイプニール  
頭頂高: 13.5m  
旧型のカタフラクトで、  
現在では兵科教練など  
で使用されている。

## アレイオンとスレイプニール

劇中に主に登場するのは現在の地球連合軍の主力機であるアレイオンと、練習機などで使用されているスレイプニールの二機。その形状から基本は同型機であり、発展型がアレイオンと考えられる。



## セリフの中のリアリティを拾う

『アルドノア・ゼロ』では、セリフ中に専門用語を使うことでもカタフラクトのリアリティを演出している。以下、起動時のチェックのセリフを再録。これを見るだけで、カタフラクトがどのようなメカニズムを持つのか、ある程度わかるだろう。

「フォースフィードバックチェック  
ングプログラムスタート。エジェクションシート正常。IFF確認、戦術データ  
リンク、アクティベート。システムオールグリーン。ホールドオープン。」



現実兵器の延長にある!?  
地球製のカタフラクト

「カタフラクト」とは、この世界におけるロボット兵器の総称である。地球側のカタフラクトは、ガスタービンエンジンを動力源としており、火星側よりも性能的に大きく劣る。特筆すべきは機体大腿部に収納された翼であり、展開し滑空することで移動時間の短縮化を図っているようだ。また、

地球カタフラクトで特徴的なのが、豊富なオプション類があることだ。武器以外にも、タクティカルスーツといわれるリアクティブアーマーや出力増幅のコンフォーマルパワーアシストなど、様々なものが用意されている。

また、弾の種類が描かれているのも特徴だ。劇中ではHE弾（榴弾）やAP弾（徹甲弾）、成形炸薬銃弾などが登場しており、ストーリーにも影響を与えるという芸の細かさだ。



## Argyre



アルギュレ

火星騎士のブラッド卿の機体。ビームサーベルによる剣術に特化しており、装甲を軽視する代わりに機動性に特化している。騎士らしく正々堂々とした戦いを重んじ、それが仇になった。

## Nilokeras



ニロケラス

火星騎士トリルランの機体。表面を特殊なバリアで覆っており、運動エネルギーだけでなくすべての現象が吸収される。そのため、浮遊型の外部カメラを使用しなければ、バリア展開中は外部の様子がわからないという欠点を持つ。

## Hellas

ヘラス

火星騎士のフェーミアンの機体。巨大な6本の腕がロケットパンチのように飛行し、敵を殲滅する。巨大な腕は巨大分子と化しており、破壊は難しい。指が動くときには分子構造に戻る。



## 火星カタフラクト

機能に特化した火星カタフラクトが目立つことが重要!!

一方で火星カタフラクトは、アルドノアドライブが搭載されているということが最も重要なポイントだ。

アルドノアは火星で発見された古代文明のテクノロジ。騎士たちは、アルドノアドライブの力を利用して、強

大な城とカタフラクトを運用。そういった経緯で火星騎士は集団的な行動を取らず、彼らの操る火星カタフラクトは一体一体が固有の能力を有する。

それは、火星内に対してもある種の支配と強さの象徴として存在するのだろうし、戦国武将の鎧兜のように、機能だけでなく、目立つこともまた重要な存在意義なのかもしれない。

## ディオスクリア

火星騎士のザーツバルムの機体。黒を基調とした機体は威圧感十分。クルーテオ伯爵の揚陸城を奇襲した時に使用した。







### 空母艦隊

地球連合軍 (UFE) の主力艦隊の一つと思われる。空母を中心に編成されており、揚陸艦のような艦艇も見られるためカタフラクト運用も考えられているのだろう。火星軍の前には為す術もなかった。



### ステルス戦闘機

現実のF-22ラプターとほぼ同等の外見を持つステルス戦闘機。火星の繰り出す戦力の前には為す術もなかった。



### デューカリオン

15年前に鹵獲した火星カタフラクトのアルドノアドライブを利用した戦艦。カタフラクト母艦としても機能する。



### 装甲車

避難民の収容に使用された装甲車。



### わだつみ

地球連合軍 (UFE) 第四護衛艦隊の強襲揚陸艦。カタフラクトの運用も可能。避難民収容にも活躍した。種子島で火星カタフラクトの攻撃を受け放棄されている。



### スカイキャリア

カタフラクトを輸送するためのヴァース帝国の戦術輸送機。機動性は高く、地球の戦闘機を圧倒する。



### 揚陸城

ヴァース帝国37家門の騎士たちの居城。地球軌道上から直接地球へ侵攻でき、城自体が質量兵器であるばかりでなく、多数のカタフラクト、武器を搭載し、橋頭堡的な役割を果たす。

## リアルティ豊かなサブメカ達

現代とSFが交錯するリアルな世界観のメカ達

『アルドノア・ゼロ』の設定年代は、現在と同じ2014年。1969年のアポロの月面着陸にはじまるが、72年のハイパーゲートの発見以降は、実際の我々の歴史とは異なる状況となった地球が舞台だ。火星によるアルドノアの技術は現在

の地球の技術よりはるかに進んでいる。対する地球側の兵器や技術は、現在の我々と大して変わらない程度と考えていいだろう。カタフラクトにしても、そのコンセプトは一部火星の技術を参考にしていてものの、基本的には既存の技術で作られていると考えられる。こうした現実世界に近い技術の設定もいわゆる「リアルロボットアニメ」では重要な部分だ。



# 己の信念を 貫くという 生き方を問う

👉 クロスアンジュ  
ロンド  
天使と竜の輪舞

## STAFF

監督：河野秀明  
クリエイティブ  
プロデューサー：福田己津央  
企画プロデューサー：古里尚丈  
シリーズ構成：樋口達人  
キャラクターコンセプト：松尾祐輔  
キャラクターデザイン：小野早香  
パラメイルデザイン：阿久津潤一  
ドラゴンデザイン：宮武一貴  
コスチュームデザイン：黒銀  
音楽：志方あきこ

## 公式サイト

<http://crossange.com>

©SUNRISE/PROJECT ANGE

## STORY

高度に進化した情報技術「マナ」  
を手にした人類は、魔法と見紛  
うかのごときその技術力で戦争、  
飢饉、汚染といった地球上の諸  
問題を克服、平和な理想郷を手  
に入れる世界を打ち立てる。ミ  
スルギ皇国の皇女アンジェリー  
ゼもそんな世界にあって何不自由  
なくこれまで暮らしてきた。  
しかし、彼女は「マナ」が使え  
ない存在「ノーマ」であるとい  
う事実が判明。同じくノーマで  
ある者たちが集められる離島に  
隔離され、パラメイルの乗り手  
として戦いの日々を送ること  
になった。すべてを失った少女が  
戦いの果てに見る手にするもの  
とは何なのだろうか。

構成・文／星★隼介

2014年秋から放送される、サンライズ×キングレコードのオリジナルアニメーションシリーズである『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞<sup>ロンド</sup>』。豪華な声優陣や、ロボットと竜が戦うといったファンタジー的な設定のほか、『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』シリーズや『機動戦士ガンダムSEED』シリーズといったヒット作品で知られる福田己津央氏がクリエイティブプロデューサーとして参加していることも話題だ。

ストーリーは、平和な日々を過ごしてきた皇女が一転迫害される立場となり、巨大な竜を捕らえるためのロボット＝パラメイルの搭乗者となって戦う日々を送るというヘビーなもの。そこには、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』以来約10年ぶりに（ロボット）アニメへ携わることになった福田氏の様々な試みが盛り込まれている。福田氏のコメントやインタビューを通じて、本作の基本的な成り立ちについて触れてみよう。

CROSS ANGE

天使と竜の輪舞<sup>ロンド</sup>



# ヴィルキス



駆逐形態

「トドメはドラゴンを凍らせて生け捕りにするんですが、そのための武装を使う際に人型に変形するという設定です (福田)」



↑アンジュが乗るパラメイル。旧式で操縦も難しいが、性能は高い。

## パラメイル

全高約7mの変形人型兵器。飛翔形態と駆逐形態をとることが可能。アンジュをはじめとしたノーマの少女たちはこれに搭乗し、ドラゴンを迎撃することを強要されている。

## ドラゴン

次元を超えてアンジュたちの世界にやって来る巨大攻性生物。大きさなどタイプが複数ある。「一応は敵なのですが、明確な敵、という描かれ方はしていません。そのため第1話を見て誰が敵なのか？という曖昧な部分もあります (福田)」はたして物語においてどのような存在・役割なのか気にかかるところである。



## KEY WORD マナ

人類が手にした世界の根幹を成す技術であるが、それゆえにマナを扱えないものはイレギュラーで反社会的な存在であり、人ではないという扱いを受けてしまう。マナを扱えない者達はノーマと呼ばれ、過酷な運命が待つ。

## 飛翔形態

空を飛ぶドラゴンに対し、基本的には機動力重視の飛行形態で挑む。「機首部分にバイクのようなスタイルで乗るんですが、操縦方法も実際のバイクに近くて、旋回するときはハングオフしたりします (福田)」



## アンジュ

元はミスルギ皇国のアンジュリーゼ第一皇女だった。しかしマナが使えない存在・ノーマであることが判明し僻地に流される。そこでドラゴンを狩る者として仲間と共にパラメイルのライダーとなり、ドラゴンと戦う日々を送ることになる。





『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』  
クリエイティブプロデューサー

## 福田己津央 インタビュー

『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』において、  
クリエイティブプロデューサーという  
役職を担う福田己津央氏。  
ロボットアニメの第一人者である  
福田氏はどのような働きをし、  
どのように本作をプロデュースしているのか  
うかがってみた。



絆に頼らなくなつたって  
いいじゃないか！

——福田さんは企画のどの段階から参加されて、どういう役割をされているのですか？

**福田** 僕が関わったのは企画にGOが出て、作品の大まかな世界観は決まっていた頃だったかな。多分、登場するメカもすでにこんな感じ、というひな形があつたと記憶しています。

——具体的にどの範囲でどう作品に関わられているんですか？

**福田** 色々なことをやっていますよ。演出的なこともやっていますし、監督へのアドバイスをしています。一番最初に「メカをバイク型にしましょう」

と言った記憶がありますね。そんな風に最初は口を出さただけだったんですが、そうこうしているうちにではもう少し作品の方向性や目指すところを示す権限と責任のある立場に、ということと、クリエイティブプロデューサーという役職をもらったという感じです。

——参加をして、最初に企画を見たときの感想はどのようなものでしたか。

**福田** 「女の子がロボットに乗って戦う」というのは、それだけで、なんというかよく見る設定だという印象でした（笑）。だから、特殊性をどこかに持たせようと思いました。それはどこにするかを考えた時「差をつけるには女の子の性格付けだな」と思ったので、ヒロインのアンジュの性格を多少エキ

セントリックに変更してもらいました。  
——初期のアンジュはどのような性格だったんですか？

**福田** 比較的「いい子」でしたね。普通の皇女様でした。その皇女様が地に墮とされてそこから這い上がってくる、涙と感動のストーリー……言ってみればスポ根モノみたいな感じだったから「なんじゃそりや（笑）」と思って。「涙と感動のストーリー？ 何言ってるやがる！」というところからスタートしました。

——それをどういう性格に変更されたんですか？

**福田** どちらかというと「嫌な子」だよな。やられたらやりかえす、めそめそ泣かないタイプの非常に強い子になりました。

——心優しくて芯の強い子が、というのは確かに王道路線で好まれるかもしれませんね。

**福田** でもそれはちよつと違うと思っただけです。人間、誰しもが、正義とか平和のためには戦わないですよ。だから「人のために」とか「世界のた

めに」とか、そう言ってしまった瞬間に物語のリアリティに欠ける。もつと現実の感覚に近い女の子の話をやってみようかな。そういう訳なので、アンジュは主人公としてはちよつと異質な感じになります。

——先ほど「スポ根」とおっしゃっていましたが、それでもストーリーが進むと他のキャラクターたちとの信頼を強めていってチームになっていく、という展開になるのですか。

**福田** みんなは「チームになろう！」って言うてるんだけど、アンジュは「別にチームになりたくない」という（笑）。アンジュは一人でいたいというか、「誰の力も借りないわ！ 私は私でやっていくのよ！」というタイプの子になりました。まあ、実際はどうなるのかお楽しみに、というところではあります。

——皇女で平和に暮らしていた頃からその性格なんですか？

**福田** 皇女の時には、いわゆる「お友達」がたくさんいたと思うんですよ。だけどそんな「お友達」が全部嘘だと、

「絆とか友達とか、  
それが本当に  
正しい事ですか？」





**サリア**  
副長。生真面目な優等生タイプ。



アーキバス  
サリア・カスタム



**ゾーラ**  
パラメイル隊隊長で、リーダーとしても腕利き。



アーキバス  
ゾーラ・カスタム



**エルシャ**  
重砲兵。部隊を和ませるおふくろさんの存在。料理上手。



ハウザー エルシャ・カスタム



**ヴィヴィアン**  
突撃兵。驚異的な戦闘テクニックを持つ、朗らかで明るい少女。



レイザー

眞の友ではないとわかったから、人に固執しなくなつたとか求めなくなつたんですね。「そんなものはいらない！」って切り捨ててるタイプの子になつてしまった。人の醜さを知つて、人を信じなくなつてしまったという感じですね。

——アンジュのようなヒロインが生まれてきたというのはどういう理由なのでしょうか。

**福田** この作品の基本は社会や、常識に對するアンチテーゼと想っています。今の世の中「絆」と言えば、それは人を縛るものだし、「友達」って言っても一生の中で、本当の友達なんて実は少ない。その言葉を出されると皆思考停止してしまう。それをもっとストレートに言ってみたかったということです。——今の若い子たちはびっくりするほどつながるうとしますもんね。

**福田** それが良いことだと教わっているからなのでしょう。だから「本当にそれは正しいことなのか？」っていう問いかけをしたかった。

まあ、そうはいつでもアンジュも最終的には、「友達」という言葉は使いませんが、もつと違う形で誰かとつながっていくというようになるんだろうと思いますけどね。でも、それもあまり上滑りしたようなつながりにはしたくないですね。

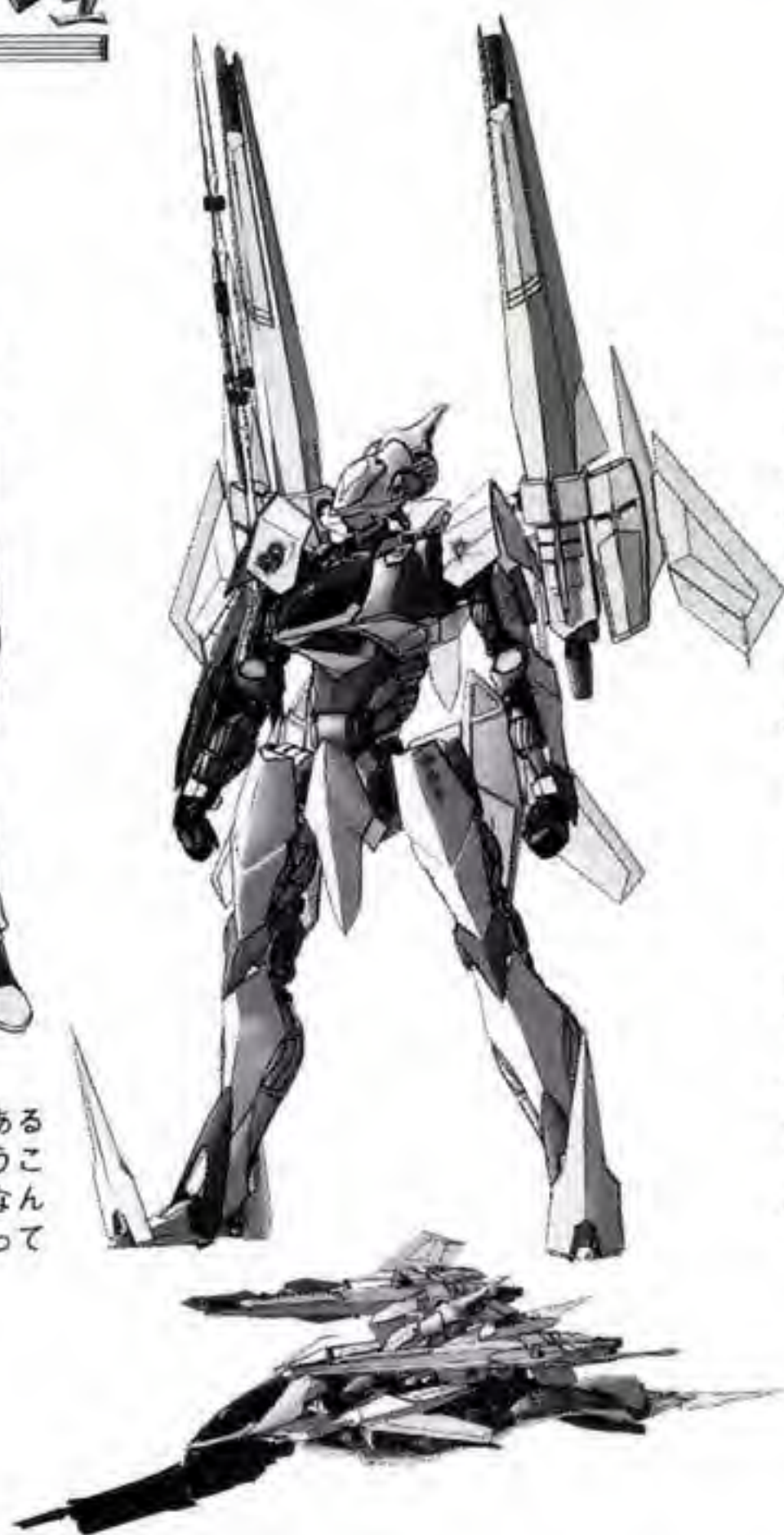
——そういった人間関係に対する感覚





ロザリー

軽砲兵。力ある者に付き従うことで今までなんとか生き残ってきた。



## グレイブ ロザリー・カスタム



ヒルダ

突撃兵。皮肉屋で野心家。アンジュに何かと突っかかる。



## グレイブ ヒルダ・カスタム



### アルゼナル基地のパラメイル・ライダーたち

アンジュが送られた前線基地・アルゼナル基地の7人のパラメイル・ライダーたち。彼女らとアンジュは協力して戦うことになるはずだが、一筋縄ではいかないようだ。なお、パラメイルの基本スタイルは各機で共通しているが、武装

などが違うほか、カラーや細部の意匠も異なる。「これも自分のバイクの色だったりパーツだったりを改造していくのに近い感覚ですね。ドラゴンを捕獲して得た報酬で自分の機体を好みにカスタマイズしている訳です（福田）」



クリス

重砲兵。陰気で人見知りな引込み思案なネガティブ少女。



## ハウザー クリス・カスタム



反逆の証である「バイク」が根幹を成すパラメイル——本作に登場するロボットパラメイルの設定も独特です。福田 今回はメカはあくまでもサブです。『ガンダム』ほどロボットは出てこないです。ロボットものについてよく言われることだけど、面白いロボットものがないからロボットものが廃れるだけで、面白いロボットものがあれば廃れるっていうことはないんじゃないかと思えます。ロボットものはね、ロボットものをやろうと思った時点で企画としてもう負けているんじゃないかな。

をもつ若年層に向けて人間ドラマを描くのは難しい気がします。福田 「友達ってなんのことなんだろう？」と考えたときに、「友達」の感覚が希薄なんですよ。友達をつくるスキルも無くなっているのに「友達をつくらなければいけない」といった風潮がすごく強い。大学のぼっち席や便所飯が一時期話題になっていたけど、一人でいることが恥ずかしいとか、人に見せたくないとか、自分にとってのマイナスだと思っている部分があります。でも、人間の価値はそんなものでは決まらない。「そうではないんだ」と言いたいというのがありますね。



———ということですか？

**福田** 昔はもつと縛りがきつかったんですよ。四角い箱を組み上げたようなヘンテコなロボットがあつて、「これのおもちゃを出しますので、このおもちゃのプロモーション映像をつくってください」というような企画でアニメがスタートしていますから、そのロボットがすごくかっこよく見えないといけないし、それをかっこよく見せるためにどうすればいいのかをゼロから考へて世界観なりストーリーなり、見せ方なりをつくっていかなければいけなかった。基本的に「このロボットがないと世界観が成立しない」というのが本来のロボットものです。

でも、最近はその縛りは全然ないですからね。そうするとロボットを格好よく見せる必要はないし、それにふさわしい世界観を用意する必要もないし、そのターゲットに向けた話づくりをする必要もない。それでは面白くなるのは当たり前で、「ロボットもの」というパッケージをしようとした時点で間違っているんですよ。最近の作品を見ていると、ロボットものはなぜ当たったのかとか、ロボットものはどうして面白かったのかということ忘れて形だけ借りて来ようとするから失敗してしまうんだと僕は思いますよ。ただ、『クロスアンジュ』もロボットが無くて成立するような感じな

ので何とも言えないところはありますけどね（笑）。なのでメカはあくまでもサブ、と言ったんです。

———パラメイルは乗り方にも驚かされました。

**福田** バイクをモチーフとして扱うのと、有視界での戦いをやってみたい、というのがありました。モニターを通して戦うというのは戦っている感覚がないし、本来で言えばモニターで戦闘するのって近接戦闘だとあまり適切ではないという気がしているんです。人間の目はモニターなんかよりもずっと優秀ですから、肉眼で見て戦ったほうがいいんじゃないか、と。

———「バイク」をやってみたかっというのは？

『マジンガーZ』の昔からそうなんですけれども、ロボットモノって全部バイクが基本なんです。操縦の仕方がバイクっぽかったり、主人公はバイ

## 「人間、誰しも自分のためにしか戦わないですよね」

クに乗っていたりね。ロボットものとはバイクは切っても切れないものだと思います。で、「それは何でだろう？」って考えたら、そういったアニメが放送されている当時、バイクに乗るということは社会への反逆の象徴だったんです。

ロボットに乗るヤツっていうのはどこかしら型破りで不良で、いわゆる落ちこぼれの若者が多かった。そういった社会からはみ出した若者たちのエネルギーに憧れていた時代でもあります。そういう「バイクに乗る」ということが示すものが『クロスアンジュ』の世界観にも合うんじゃないかという気がしたのでバイクを選んだんです。

———今の若いユーザーがそれを見てどう思うかが気になりますね。

**福田** 若い子はめっきりバイクに乗らなくなりましたね。そういう冒険心もないし、独立心も反発心もないように見えます。弱くなっている子が多いと思いますよ。そんなことはバカバカしいと考えるのは賢いともいえるのかも知れません。でも、バカバカしいことをやらないっていうのが本当に賢い選択なんじゃないかな？ 今の子たちの一番問題だと思います。本当は若者にこそ冒険心を持ってもらいたいです。

———若い子に「バイクに興味あるの？乗ってみたら？」というと、何かあると嫌だからって親に禁止されたり、本人も怪我するのをものすごく怖がりですね。

**福田** それは当然ですよ。バイクで事故を起こした時、命を落とすこともありますから。今の日本ではそういう、若いころに命の危機と隣り合わせにして何かをやっているということがないじゃないですか。昔だったら戦争もありましたし、危険な仕事も沢山ありました。でも、平和になって、体制の中で若者がくさってた時代ってありますよね、そのころにバイクブームが生まれたんですけど、自分が何者か？ 何が出来るのか？ 危険の中に身をさらすことで必死に何かを得ようとしてい





たふうに感じます。現在は要するに世の中が非常に大人しく、よい子を求めるような世の中になってしまった。とにかく汚れるものとか、危険なものとか一切排除する世の中です。そこで育った子供はそりゃ冒険は避けるようになるでしょう。

じゃあ、そんな世の中で自分が自分であることを確認する方法は何なのかを探した時に、今の子は「仲間」というような物に行き着いたんだと思います。友人間に自己確認のすべてをゆだねてしまふ。それがかえって変な学力格差や貧富の差を見出したりとか……例えばあるモノを持っていか持っていないか、「俺は優秀、お前は駄目」といったことを決められるようになってしまふ。流行りのアイテムを持っていたって偉くもなんともないのに。昔はお金があれば、アニメや特撮のグッズもダンボールで力作を手作りしていました。そのどろが駄目なんだって言いたいです。

——最近の若い子はみんなよくできた子が多いんですね。

福田 まあ、そういうのとは真逆を行くキャラクターがアンジュなんですよ。

十代の多感な時期にこそアニメを見て欲しい

——企画をつくる時にはターゲットの年齢層についてどう考えましたか？

福田 うーん、考えてないですね(笑)。

一番多感な時期の子供たちには見てほしいですけど、なんかもう世の中のことはわかった風なことを言う歳の人が見たって仕方ないと思いますし。最近のアニメファンっていうのは物を斜めにしか見ないですからね。物を斜めに見て意義があるのはプロに繋がる人達くらいです。これは違うな、と思うものを見ても「俺だったらこう作る」と考えてその先につなげることはできませんが、普通のユーザーなら「これは違う」と思ったらもう見なくてもいいじゃんって(笑)。

——女性キャラを中心に話を動かしていくということは、基本的に男性ユーザーがターゲットなのだと思いますが、そのためにこういった要素をいれましかか？

福田 僕はストレートに「お色気を入れろ」って言ったんです(笑)。

——ああ、十代の男子には大事ですね……(笑)。

福田 パイロットスーツも別に肌を露出しくなくてもよかったんですけど、それではどこかでみたようなデザインになつてしまふ。じゃあ何をどうすれば、

というときに、もうお色気しかない。さっきの有視界の話ともつながりますが、生っぽい感覚を出したいというのもあります。ロボットものは特にそうですね。モニター越しの戦闘という

か、上に一枚装甲がかぶさっている状態で戦っていますから、パイロットが感じる恐怖感とか、生身に痛みを受ける皮膚感覚のようなものがどうしても弱くなってしまう。だったら少し布地を薄くしてみようかって(笑)。

——あの格好でバイクに乗ったらお腹にカナブンが当たった時大変なことになるですね(笑)。

福田 そんなことはわかってるし。それをどういう理由をつけて成立させるかって考えるのが面白いんじゃないですかね(笑)？ 確かに、パイロットスーツに関してはかなり議論しましたけどね。アrikaナシかと言われれば、ナシという意見は常識的ですが、実は面白くもない。常識に捕らわれたら、新しいモノは生まれませんから。「こんなありえないな……」っていうところから、僕は本当の面白さだと思っているので、「じゃあこれで行ってみようよ」って。このスーツがありが

ないんだったら、そもそもロボットが兵器という時点でありえないですから！

物語の導入部分はかなり過激な仕上がり!?

——監督とはどういう意見交換をされているんですか？

福田 打ち合わせで意見交換をするのと、あとはスタジオに行つたときにちよこちよこつと色々な話をしますね。そして、僕はとりあえず悪魔のささやきをする。「もつと露骨にいやらしく見せようよ」とか(笑)。

——ではちよつと過激な要素があつたらそれは福田さんの意見が反映されているということでしょうか。

福田 そうなのかな。1〜3話はとにかく、今回は過激にやっついていこうと言いましたね。僕は「放送で流せなくてもいいー」という気持ちでやりました。が、そういうわけにもいかないという話で(笑)。

——色々と挑戦的なことをしている印象で、まず3話まで見てみようというユーザーも多そうですね。

福田 やっぱ1話は壮大なイントロになつていて、2話の方が作っている身としては手応えがありましたね。3話まで見ると、皆さんもなにかフックとしてひっかかる部分が見つかるのではないかと思いますよ。

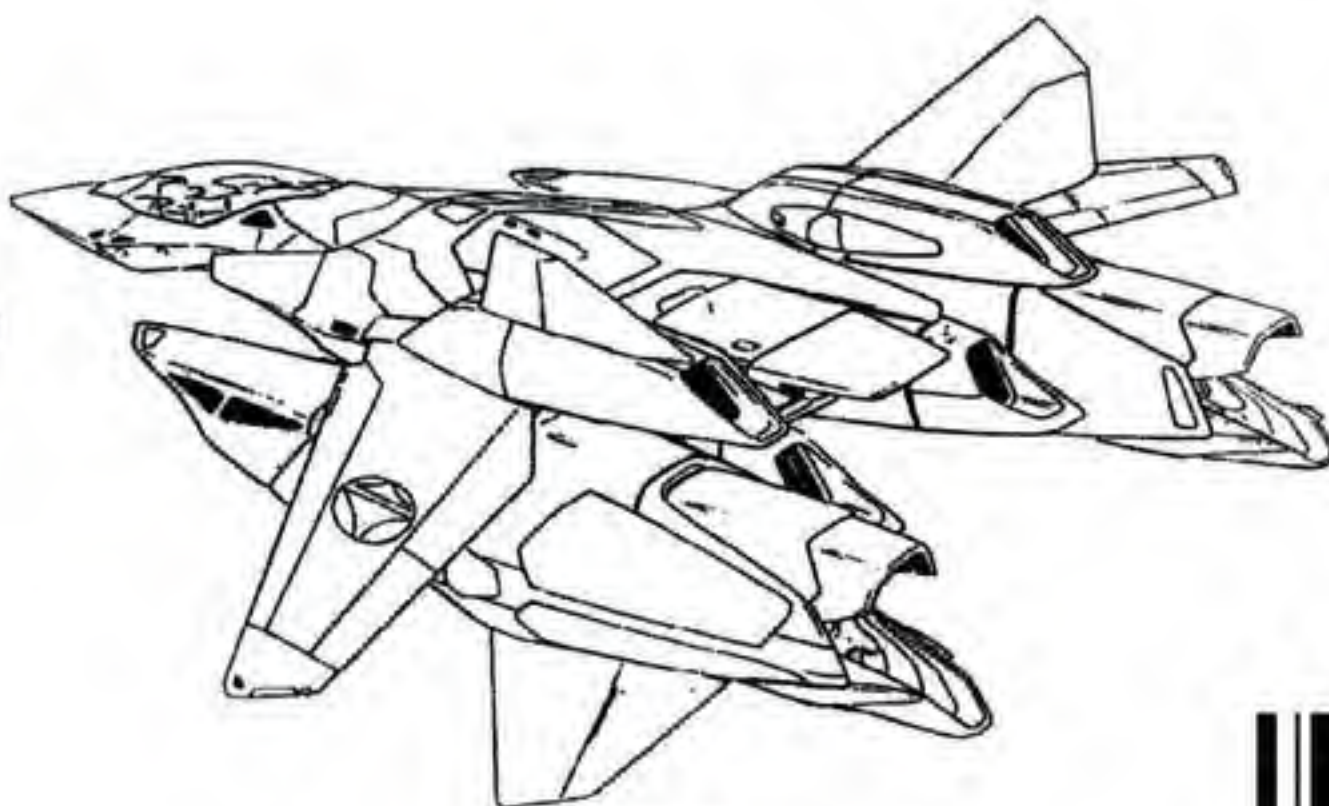
「こんなのありえないな、  
というものが  
面白さだと思います」





## VF-2SSバルキリーⅡ

全高	14.5m (バトロイド時)
全備重量	19.1t
エンジン	タチカホフ熱核反応 タービン×2 (通常推進時)
主なパイロット	シルビー・ジーナ ネックス・ギルバート エイミー・ロック 九條沙織 ナスターシャ・トート



## ザ・設定

The  
Establishment



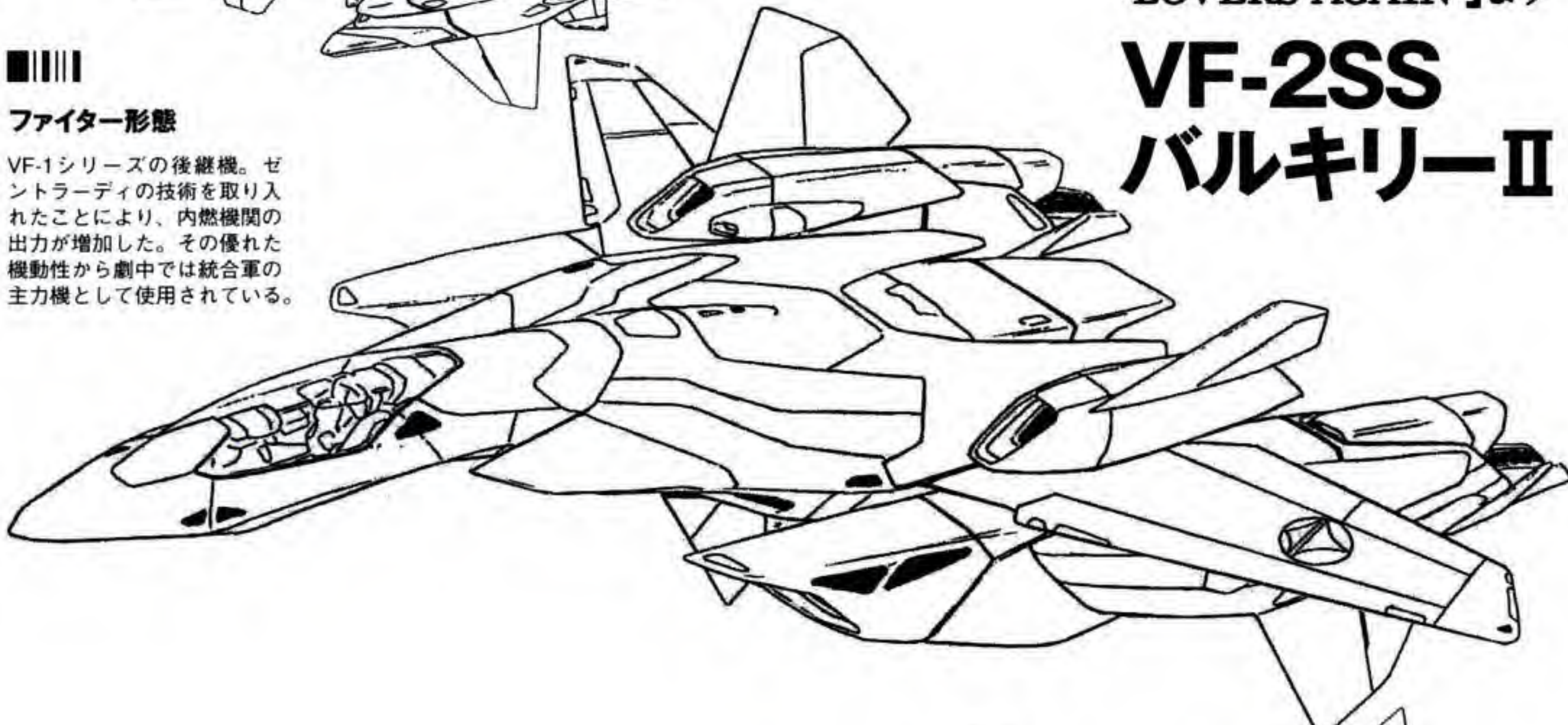
「超時空要塞マクロスⅡ  
-LOVERS AGAIN-」より

## VF-2SS バルキリーⅡ



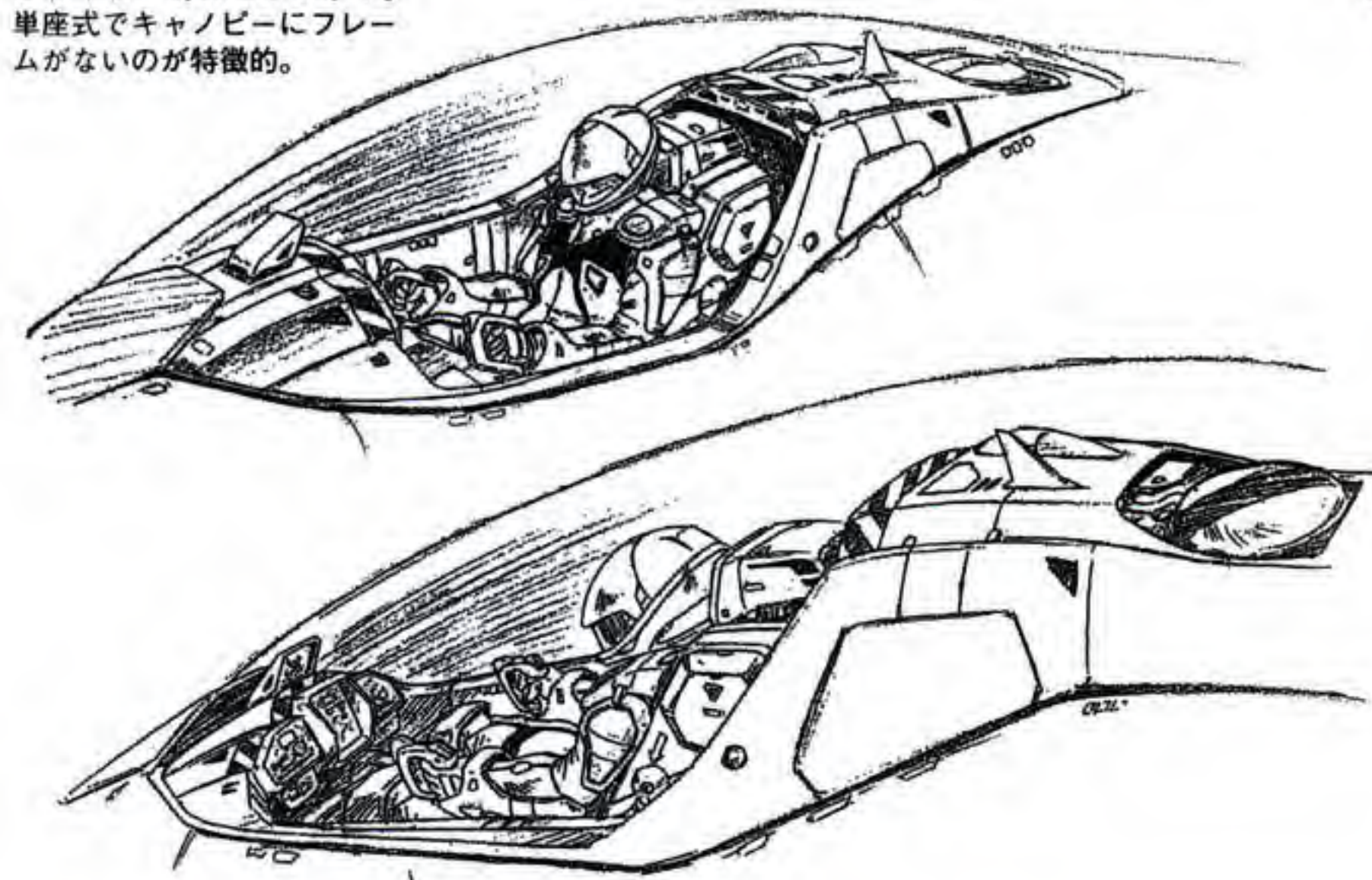
### ファイター形態

VF-1シリーズの後継機。ゼントラーディの技術を取り入れたことにより、内燃機関の出力が増加した。その優れた機動性から劇中では統合軍の主力機として使用されている。



### コクピット

ファイター時のコクピット。単座式でキャノピーにフレームがないのが特徴的。



### 超時空要塞マクロスⅡ -LOVERS AGAIN-

- 発表時期：1992年5月～11月
- 話数：全6話
- スタッフ
  - 監督：八谷賢一
  - キャラクターデザイン：美樹本晴彦
  - メカデザイン監修：大畑晃一
  - コンセプトデザイン：渡部隆
  - シリーズ構成：富田祐弘

©1992 ビックウエスト

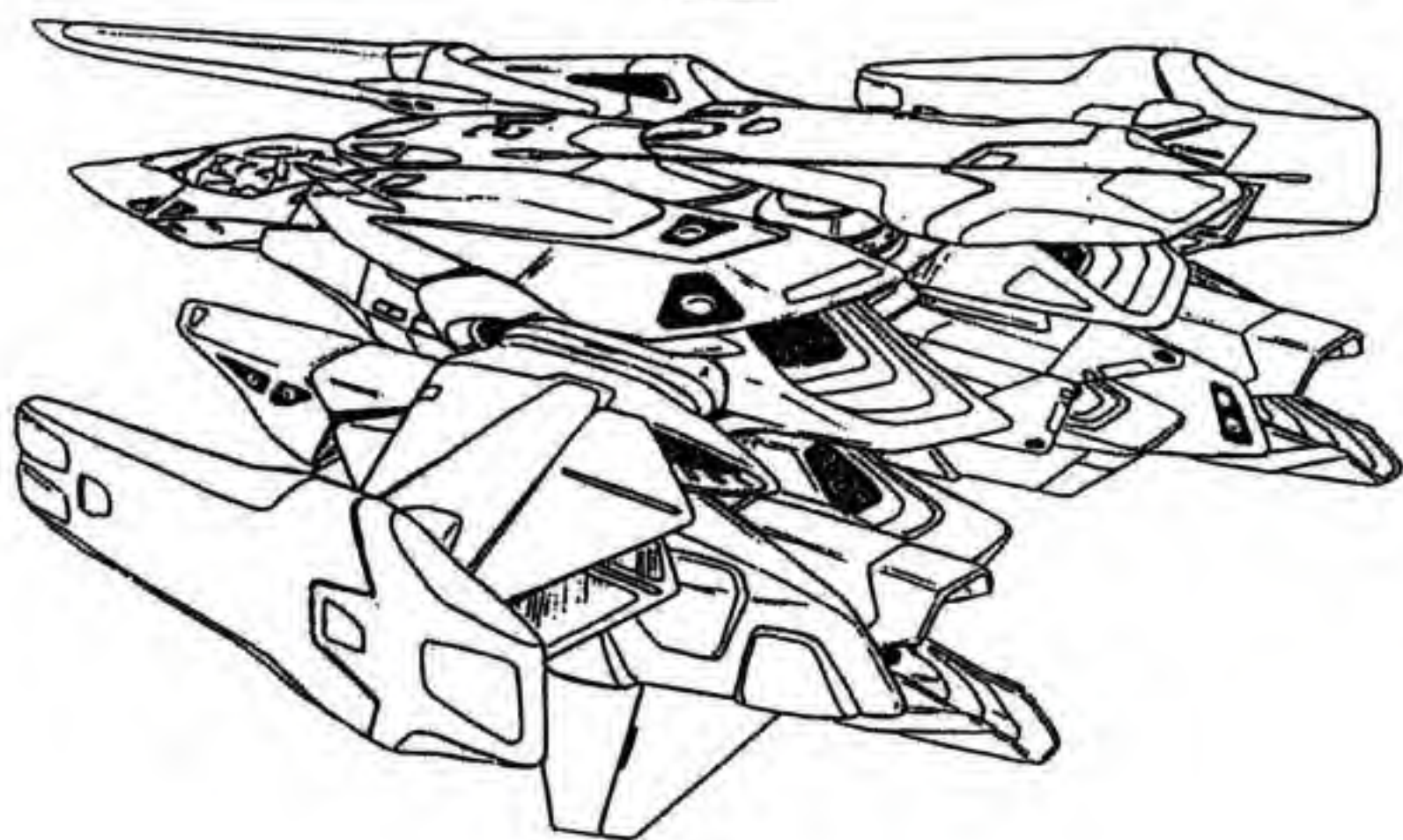
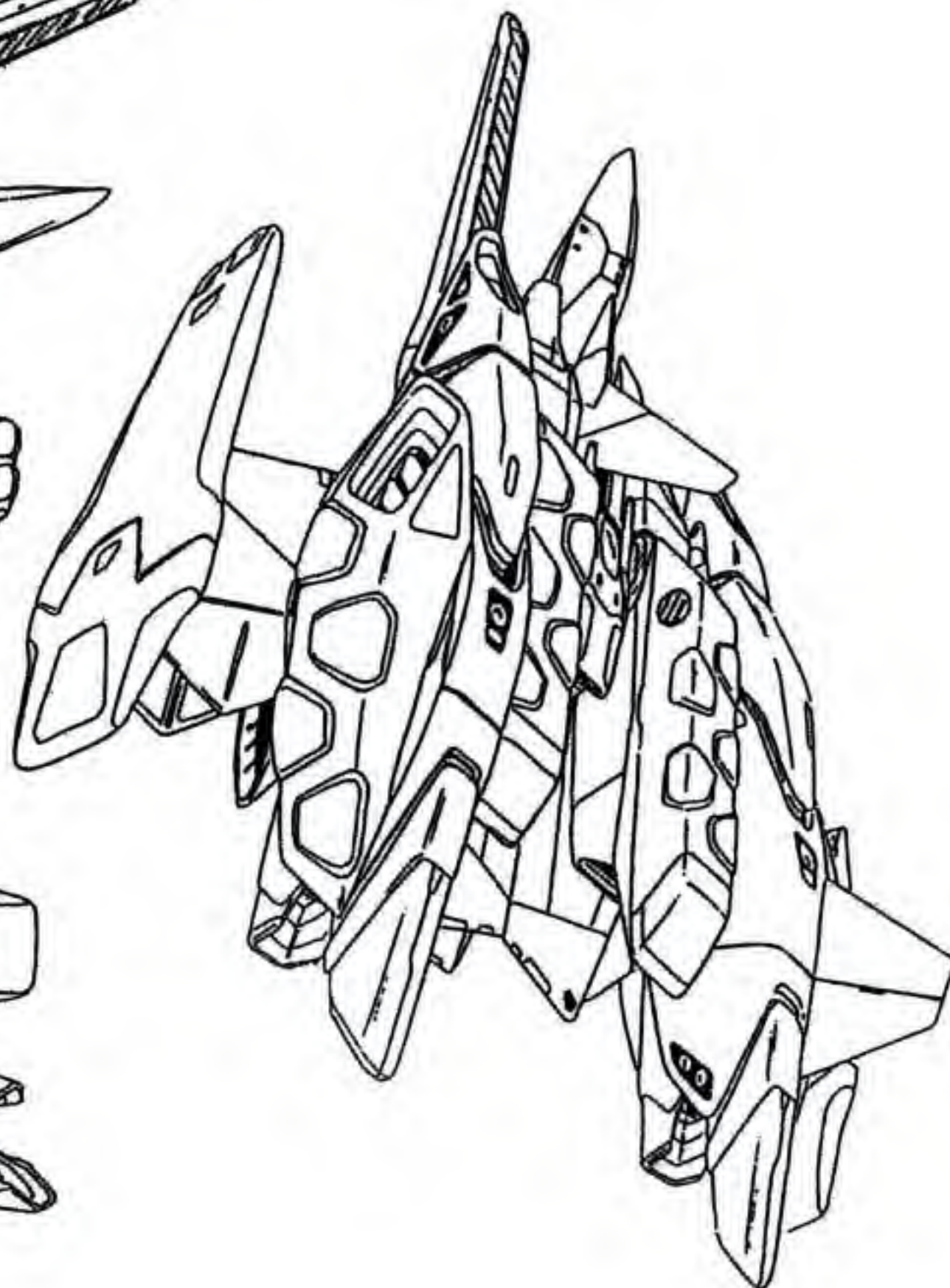
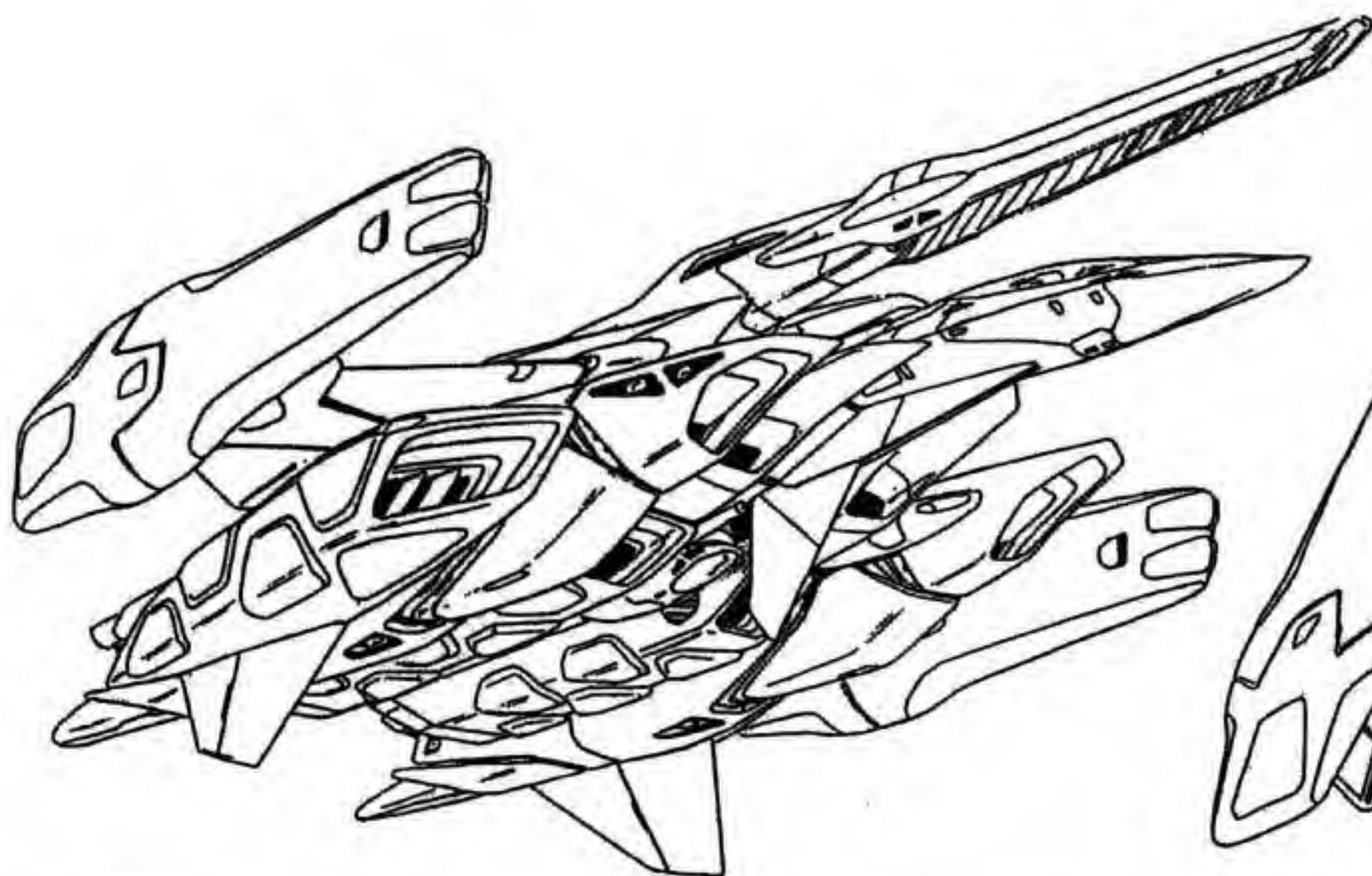
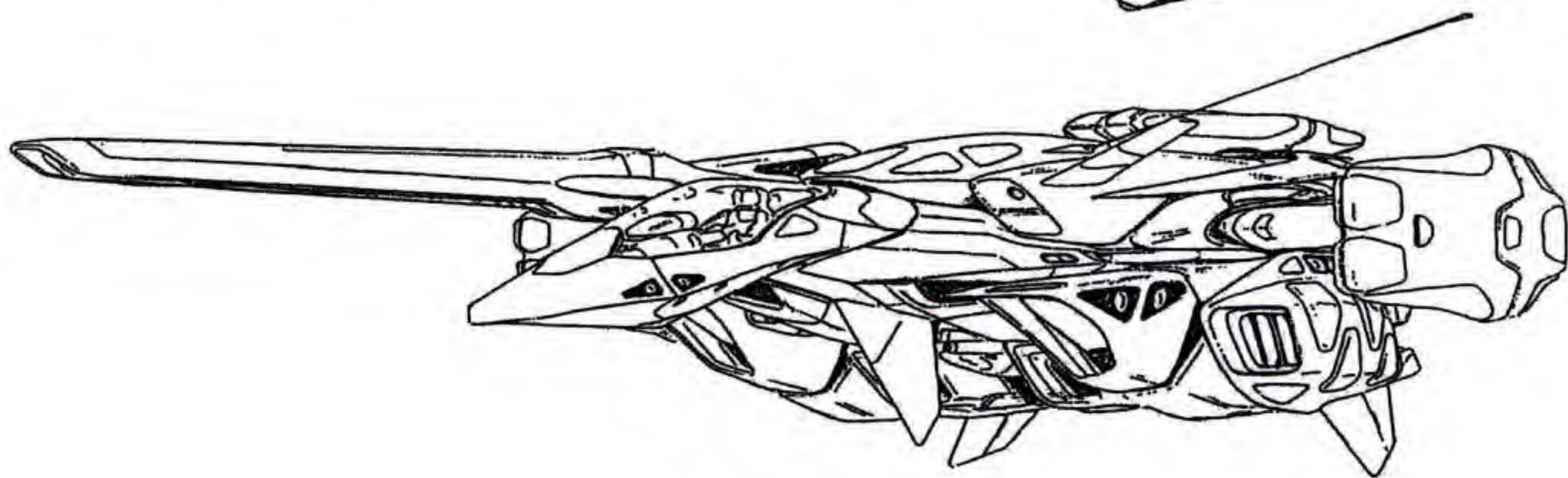
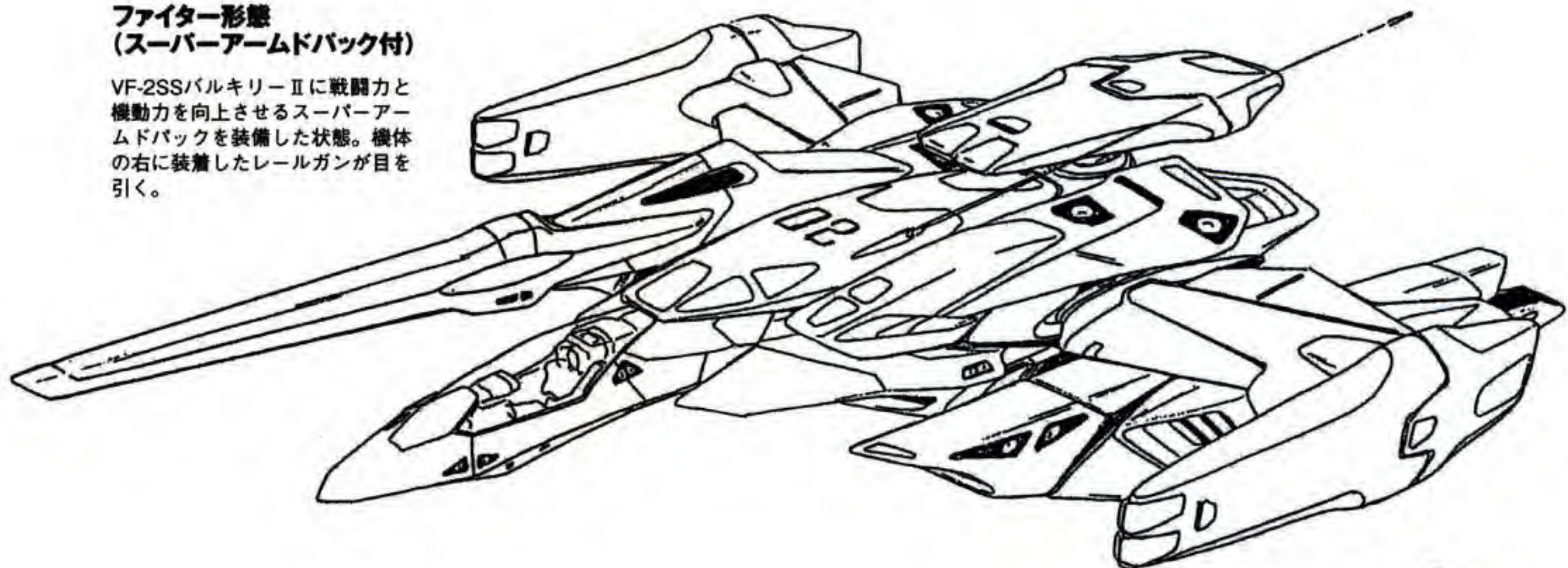






# ファイター形態 (スーパーアームドバック付)

VF-2SS/バルキリーⅡに戦闘力と機動力を向上させるスーパーアームドバックを装備した状態。機体の右に装着したレールガンが目を引く。

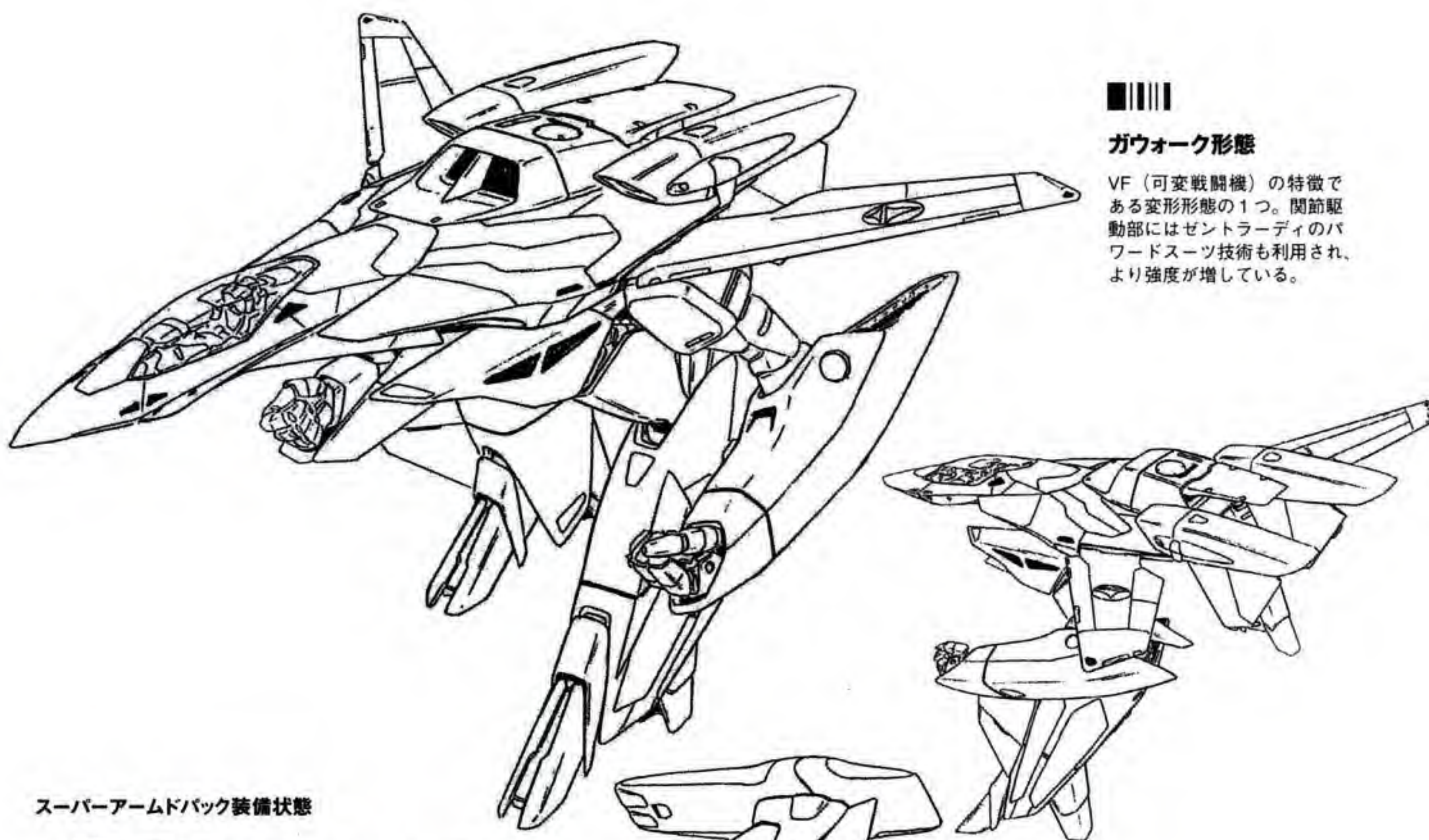




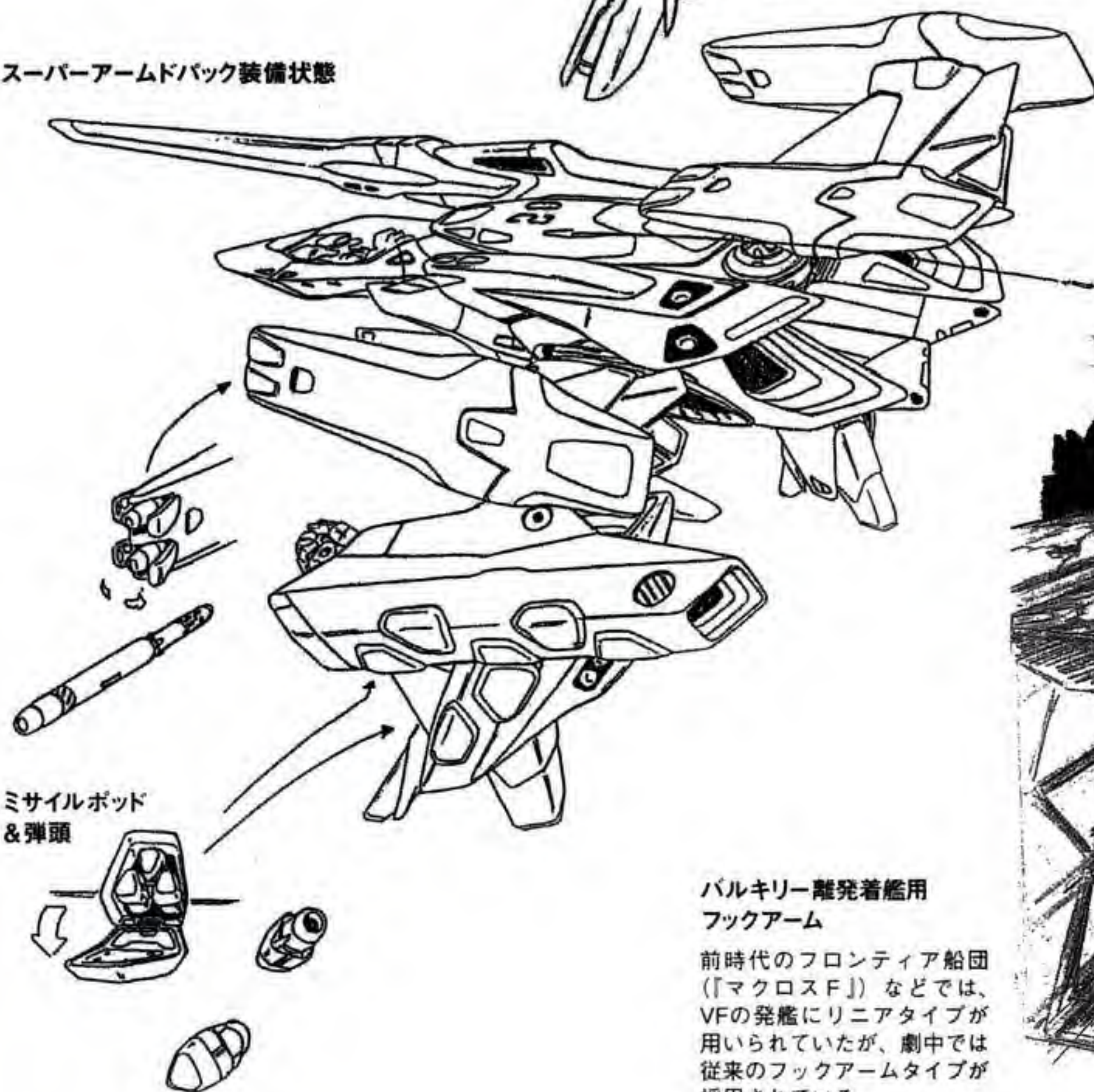


## ガウォーク形態

VF（可変戦闘機）の特徴である変形形態の1つ。関節駆動部にはゼントラーディのパワードスーツ技術も利用され、より強度が増している。



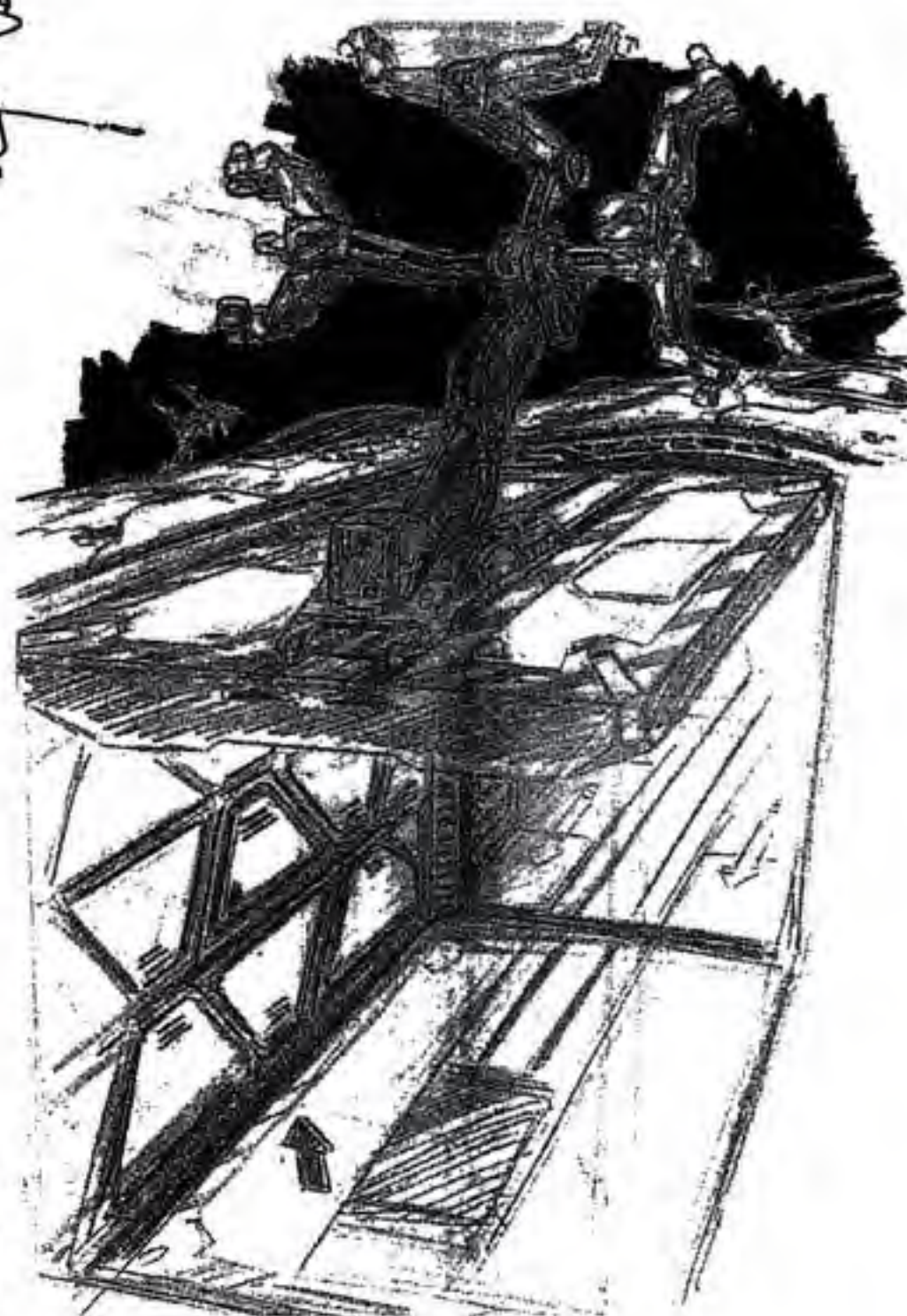
スーパーアームドバック装備状態



ミサイルポッド  
& 弾頭

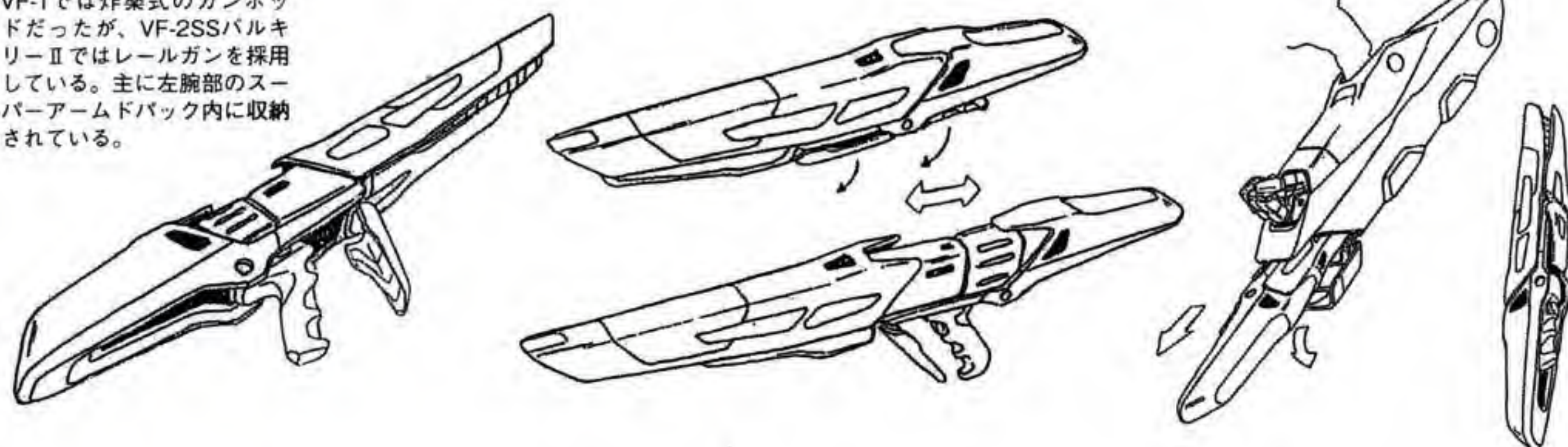
バルキリー離発着艦用  
フックアーム

前時代のフロンティア船団（『マクロスF』）などでは、VFの発艦にリニアタイプが用いられていたが、劇中では従来のフックアームタイプが採用されている。



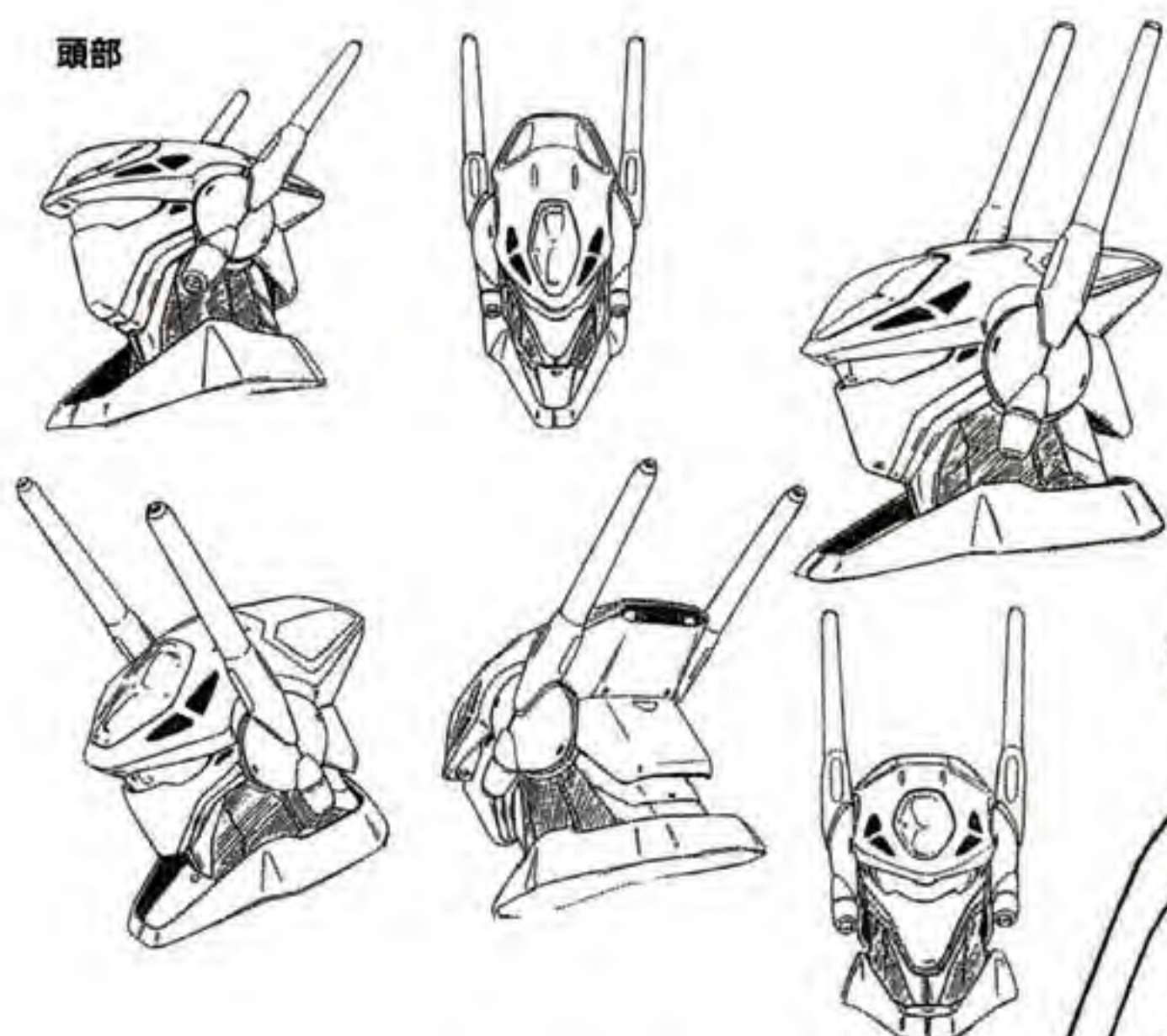
## ガンポッド

VF-1では炸薬式のガンポッドだったが、VF-2SSバルキリーIIではレールガンを採用している。主に左腕部のスーパーアームドバック内に収納されている。



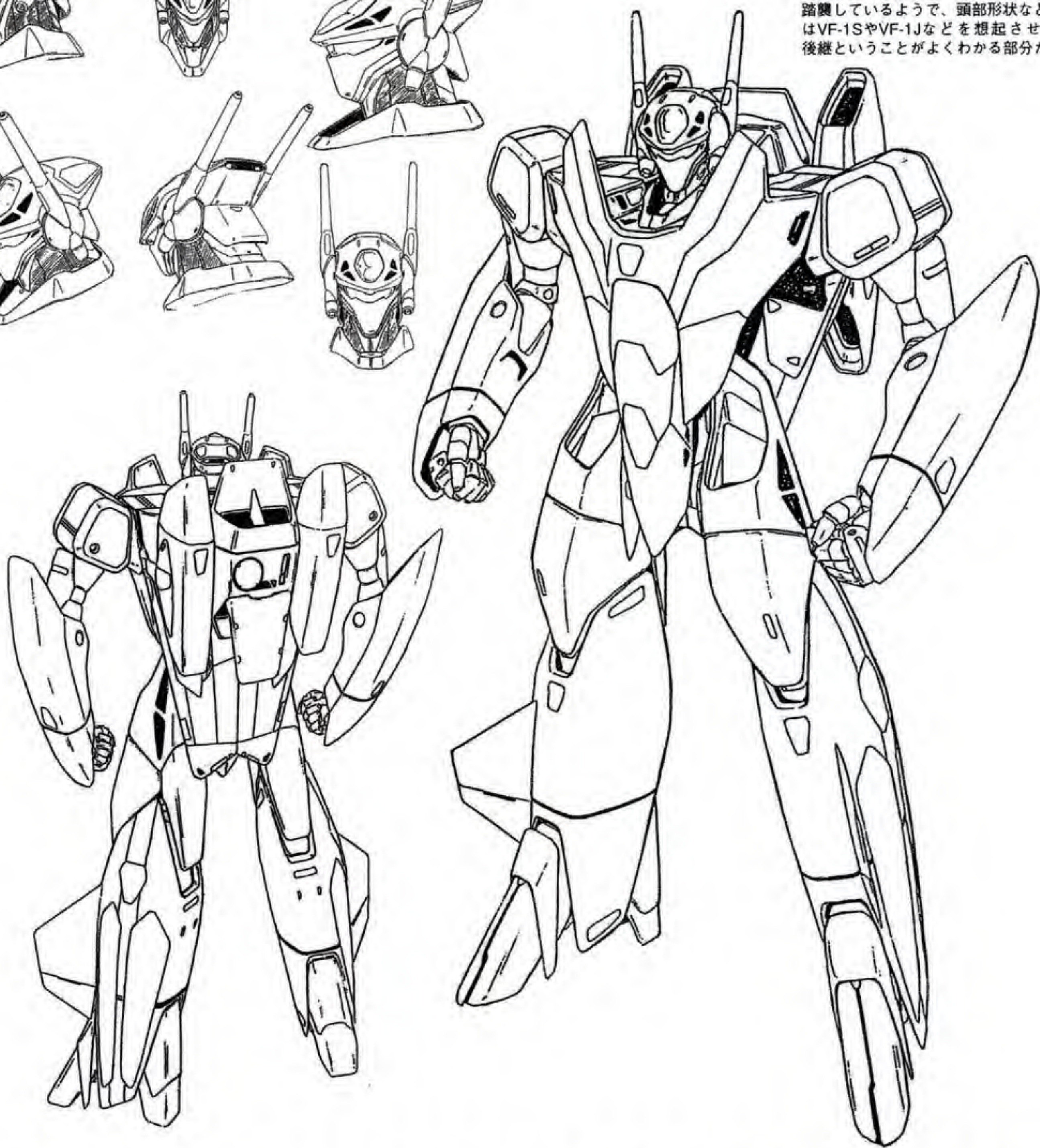


頭部



## バトロイド形態

VF-2SSバルキリーⅡのバトロイド形態。基本的なスタイルはVF-1を踏襲しているようで、頭部形状などはVF-1SやVF-1Jなどを想起させ、後継ということがよくわかる部分だ。



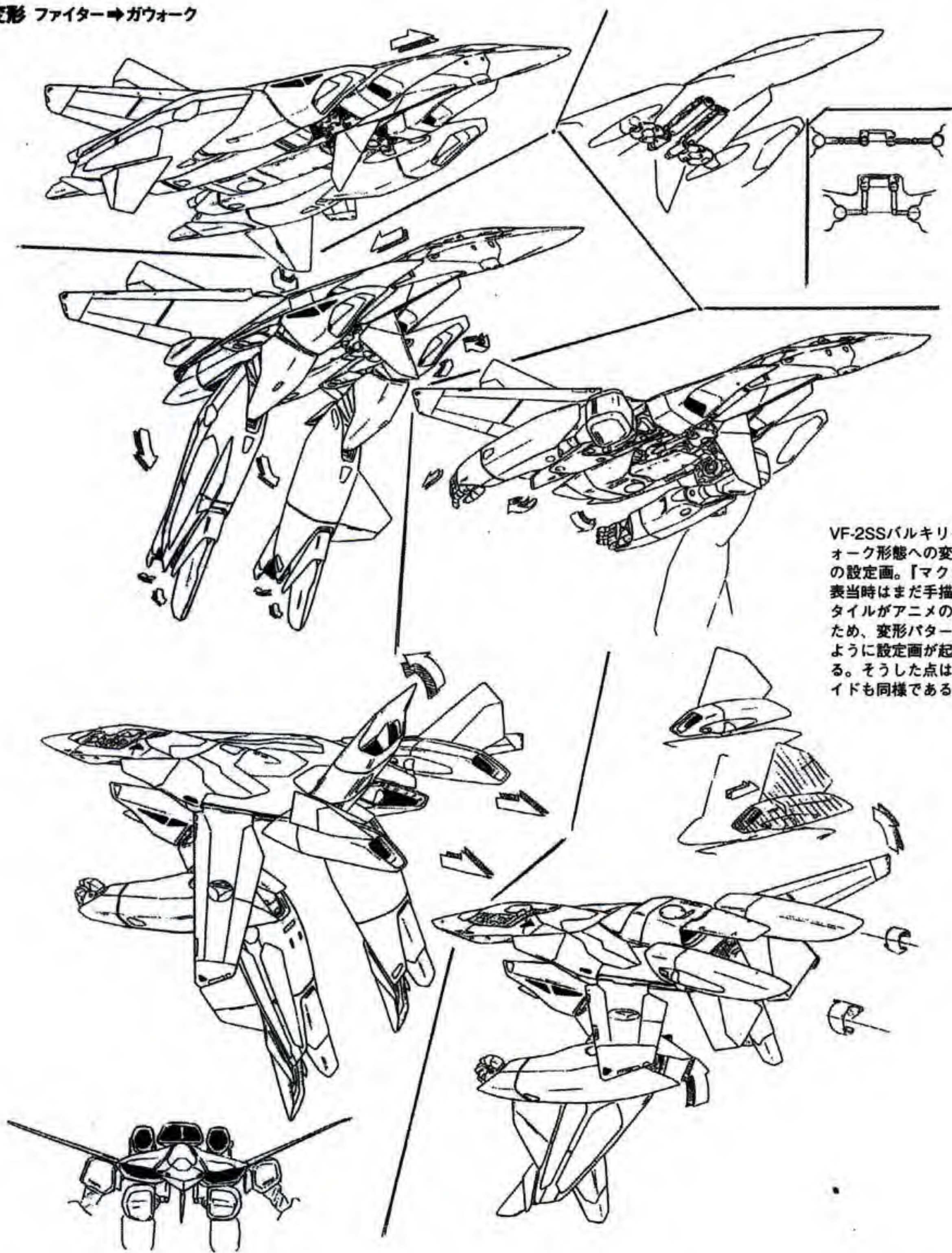
『マクロスⅡ』が見せた  
もう一つの可能性

『超時空要塞マクロスⅡ・LOVER SAGA IN』は『超時空要塞マクロス』誕生10周年記念作品として制作されたもので、脚本の富田祐弘氏やキャラクターデザイン的美樹本晴彦氏などが参加しているものの、主要スタッフや制作プロダクションは変わっている。マクロス史的にも、もっとも未来の時代設定の作品で、その後製作されたマクロス作品群とも毛色の違った独特の雰囲気醸成作品である。

物語的にも主人公が軍人やパイロットではない報道関係者（バルキリーのライセンスを持ち操縦はするが、戦闘はしない）であることをはじめ、設定的には「単なる戦闘もの」にならないようひと工夫がされている。

主人公メカであるVF・2SSバルキリーⅡはVF・1のイメージやデザインをオーソドックスに受け継ぎつつ、当時最新の試作機だったVF・22的なシルエットを意識してか、全体的にポリウムアップしてデザインされている。この最先端実機のデザインを取り込むというVFのデザイン手法は、作品の制作された90年代という時代と、物語中の設定年代が一世代進んだことも表現した手堅いデザインといえる。本作は、現在熱心なファンの間では、





VF-2SSバルキリーⅡのガウオーク形態への変形パターンの設定画。『マクロスⅡ』発表当時はまだ手描きによるスタイルがアニメの主流だったため、変形パターンがわかるように設定画が起こされている。そうした点は左のバトロイドも同様である。

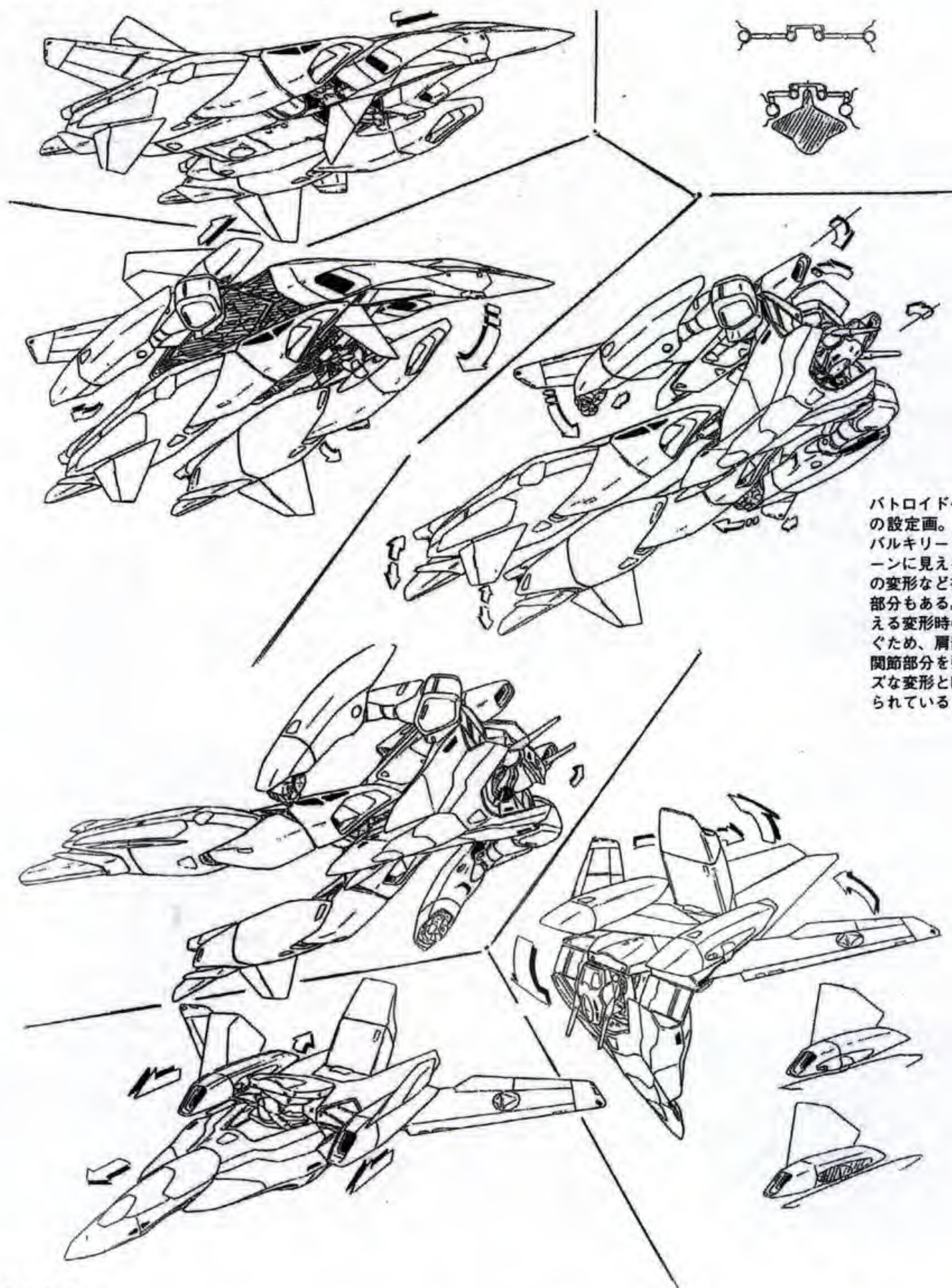
他のマクロスシリーズと区別される傾向があるのは否めない。それは、河森正治氏を始め『マクロス』の中核スタッフの参加が少なく、結果的には作風がオリジナルと違って見えるというのは大きいだろう（これは、別の人間が他人の作り上げた世界観で作品を作る、という意味では当然ともいえる）。

しかし、考えてみれば本作が『マクロス』シリーズを継続させるきっかけとなった作品である。マクロスというブランドの新たな可能性を探るという意味では、本作のような方向性が試される意味はあるし、映像ソフトの売り上げも上々であったと伝えられていることから、ある種の民意を得ていたことは間違いがないだろう。実際、現在はマクロス史上でも一連の作品の流れの中にあるとされているようだ。

『マクロス』シリーズは、その設定などは作品により微妙に異なることも多く、必ずしも映像で描かれたことがかかの世界の歴史とは同一ではないというスタンスなので、少し毛色の違う本作も存在することができ、それゆえに同シリーズの懐の深さを見せているともいえるだろう。

そういった意味では、シリーズのファンとしては、映像ソフトが発売された現在は、今一度見なおして、再認識するのに、ちょうどいいタイミングかもしれない。





バトロイドへの変形パターン  
の設定画。変形自体はVF-1  
バルキリーと同じようなパ  
ターンに見える。ただし、細  
部の変形など複雑になって  
いる部分もある。最大の弱  
点といえる変形時の無防備  
状態を防ぐため、肩部や股  
間部などの関節部分を強化  
、よりスムーズな変形と時  
間の短縮化が図られている  
という設定だ。

超時空要塞マクロスII  
Blu-ray Box  
2015年7月24日までの  
期間限定生産

価格：13,800円（税別）  
販売元：バンダイビジュアル  
©1992 ビックウエスト  
マクロス製作委員会

好評発売中！



シリーズ誕生10周年を記念して製作された「マクロス」初のOVA作品がBlu-rayで登場！

舞台は『超時空要塞マクロス』から80年後の世界を描いている。

TVレポーター・神崎ヒビキは、突如侵略してきた異星軍と、それに応戦する統合軍の戦闘の取材に

出る。ヒビキはその戦場で敵軍の歌巫女（イミュレーター）・イシュタルと出会う――。

OVA発売から約20年。HDネガスキャンによって、より鮮やかで高画質になった映像でヒビキとイシュタル、2人の出会いが起こした新たな伝説を再び目撃せよ！





# ホビー 大作戦

HOBBYを  
楽しむための  
HAPPYな  
ページ

Vol.30

毎度ホビーの楽しみ方をなんとなくアレコレ考えるこのコーナー。ここではホビー大好き暴走機関車なスタッフが気になったアイテムを紹介。もちろんレギュラーで大好評のBB戦士も取り上げていますし、腐女子は北北西に進路をとれ、いや、トラ!トラ!トラ!?な感じです(何のコッチャ)。

## ロジコマwith草薙素子&荒巻大輔

- 1/35スケール組立プラモデル
- 価格 4,104円(税込)
- 9月発売予定
- 発売元 株式会社 壽屋
- ©士郎正宗・Production I.G. / 講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会

第4部が劇場で限定公開中の「攻殻機動隊ARISE」に登場する、歩兵兵站用輸送支援車両(ロジスティック・コンベイヤー・マシン)であるロジコマがミリタリーモデルの定番の1/35スケールでプラモデル化。各部の可動や各エピソードの姿が再現できるコンパチキット。付属のフィギュアは未塗装未組立だが、素子さんと荒巻さん、他に自走地雷のお姉さんも付くぞ! 既発売のタチコマも再生産されるので同時購入もアリ!



## 一七式衛人 白月改 継衛 Animation Ver.

- 1/100スケール組立プラモデル ●価格 7,344円(税込)
- 10月発売予定 ●発売元 株式会社 壽屋
- ©武瓶勉・講談社/東亜重工業制作局

アニメ第2期の製作も決まった「シドニアの騎士」より、主役メカの「一七式衛人 白月改 継衛」がアニメバージョンで発売される。基本は先に発売された漫画版のアクション性はそのままに、各部装備類などをアニメ版へ改

修した仕様だ(具体的にはカビサシや高速連射砲、鋭針炸裂弾など)。中でも目玉は超高速弾体加速装置! 完成時の全長は約1200mm以上(小学二年生の平均身長くらい)。さらに砲身は連結可能というからオドロキ!



## HGBF ガンダムフェニーチェリナーシタ

- 1/144スケール組立プラキット
- 価格 1,944円(税込)
- 9月20日発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ©創通・サンライズ・テレビ東京

イタリアの伊達男こと、リカルド・フェリーニの新たな翼! ガンダムフェニーチェリナーシタ(何気に長い)がHGでキット化だ。じつは「ビルドファイターズ」劇中では、最終回から数えて3回しか出ていないレアなガンブラなのだ! もちろんバード形態に変形可能で新規のビームサーベル付きライフルも付属。傍らには、やはりピンクのガーベラ・テトラが必要か? そのあたりは、アナタのビルダーズ魂で乗り切ろう!

※写真で使っているHGBC GPベースは別売です。





# HG ガンダムG-セルフ (大気圏用バック装備型)

●1 / 144スケール  
組立プラキット  
●価格 1,728円(税込)  
●9月20日発売予定  
●発売元  
株式会社バンダイ  
©創通・サンライズ・MBS

歴代ガンダムの中でも、柔和な感じの目をしたGが早くもプラキットになる。ここで紹介しているのは『ガンダムG-セルフ(大気圏用バック装備型)』の姿を再現している(PVなどで見られた宇宙用のバックとは違う)。

一部地域では、イベント上映などで先行公開された『ガンダムGのレコンギスタ』だが、テレビで実際に活躍するのはまだちょっと先のことゆえ、先行して発売されるプラモを買ってアレコレ活躍する姿を想像してみない？

# VF-1Sストライクバルキリー バトロイド 一条輝機

●1 / 100スケール組立プラキット  
●価格 4,536円(税込)  
●9月発売予定  
●発売元 株式会社ウェーブ  
©1984ビックウエスト

マクロスシリーズに登場するVF(可変戦闘機)を、バトロイド、ファイターといった各形態固定モデルながら、じつは深く静かにバリエーションを増やしている、ウェーブの1 / 100マクロスシリーズ。今回は84年公開『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』より、VF-1Sストライクバルキリーのバトロイド、一条輝機が登場！  
すでに発売中のファイター形態(税込4,536円、写真参照)と組み合わせるとガウォークが完成するぞ！

# VF-1Sストライクバルキリー ファイター 一条輝機

●4,536円(税込) 発売中

+

=

←「これは買って揃えない」と思わせる仕掛けがニクイ(笑)。

# HGUC ZⅡ(ゼツツー)

●1 / 144スケール組立プラキット  
●価格 2,592円(税込) ●発売中  
●発売元 株式会社バンダイ  
©創通・サンライズ

※写真で使っているアクションベース2は別売です。

こうしたキットを紹介する常套句の一つに「良い時代になったものだ」がある。言葉は悪いがMS界のマイナーメジャーの急先鋒ともいえるZⅡが(失礼)、「プラモが出てないなら作ればいい！」といったガレージキット魂の創作意欲添加剤の一つであるZⅡが、誰でも気軽に手に取れるガンブラになるのだ！  
これを良い時代といわずしてなんとする！ こうした意外性のある展開もガンブラの良さなのである。

# 98式AV イングラム

●1 / 48スケール組立プラキット  
●価格 3,240円(税込)  
●発売中  
●発売元 株式会社バンダイ  
©2014 HEADGEAR/  
「THE NEXT GENERATION  
-PATLABOR-」製作委員会

劇場での限定上映、各映像ソフトの発売、来年のゴールデンウィークに向けて劇場版の新作が公開予定というラッシュが続く『THE NEXT GENERATION -バトレイバー-』の主役メカ、98式AV イングラムがプラモデル化。コクピット部分の開閉やリボルバーカノンなどの装備類も付属。スナッフフィットで手軽に組めてよく動く。だから劇中以上のアクションも可能！ しかも関節カバーは新素材の登用で可動を妨げないという周到さがポイント。



速報!

## 超合金魂で 勇者王誕生!!

超合金魂 勇者王ガオガイガー

●価格 32,400円(税込) ●12月発売予定  
●発売元 株式会社バンダイ ©サンライズ

「スーパーロボット超合金における『勇者王ガオガイガー』シリーズの展開は、超合金魂への布石だったのか!?」などと感じ入っている(勘ぐっている?)読者諸兄もいるだろう。劇中の設定や、シチュエーションをフルスペックの技術で再現する、『超合金魂 勇者王ガオガイガー』がいよいよ発売承認! 先の12月の発売を予定しているが、それまでの間、資金の貯えと予約忘れるべからず。それが勝利の鍵だ!



ROBOT魂 (SIDE MA)  
ドラグナー1カスタム

●価格 5,940円(税込)  
●9月27日発売予定  
●発売元 株式会社バンダイ  
©創通・サンライズ

あらゆるロボットをアクションフィギュア化する、無差別級ホビーブランドという過言ではない『ROBOT魂』に『機甲戦記ドラグナー』が名乗りを上げたのは非常に興味深い。しかも初弾が劇中後半の主役機の一つ、ドラグナー1カスタムなのだから。これまで『ドラグナー』の関連アイテムは、ハイエンドな一品モノの『魂SPEC』シリーズが主戦場だった。そうした点を鑑みても今後の展開から目が離せない。



ROBOT魂 (SIDE MASHIN)  
空神丸

●価格 6,480円(税込)  
●10月発売予定  
●発売元 株式会社バンダイ  
©サンライズ・R

多くのファンから今も愛されている『魔神英雄伝ワタル』。そんな作品の主役メカ、魔神から空神丸がROBOT魂化。各部の可動に加え飛行形態への可変ギミック、既発売の龍神丸との合体も再現可能(この機能は必須!)と、おもしろカッコよさ満載の内容になっている。トリさんこと、渡部クラマのフィギュアも付属。ぜひ、他のROBOT魂 (SIDE MASHIN) シリーズと並べてディスプレイしたいアイテム。



⇒可変機構はそんなに複雑ではないが飛行形態へ変形。

魂ウェブ商店  
Bandai Collectors Shop

ガッターイダー登場!  
魂ウェブ商店で限定発売決定!

ROBOT魂 (SIDE MASHIN)  
ガッターイダー

●価格 10,260円(税込)  
●15年1月発送予定  
※魂ウェブ商店限定品  
©サンライズ・R  
魂ウェブ商店URL:  
p-bandai.jp/tamashiwebshouten/

ROBOT魂 (SIDE MASHIN) のニューカマー、ガッターイダー登場! 『魔神英雄伝ワタル』におけるボス級魔神がついに登場。プレミアムバンダイのレアアイテムゆえ、詳細は魂ウェブ商店をチェック!



←龍神丸との合体。コレがないと空神丸じゃないよね!

※龍神丸は別売です。



**NISSAN スカイライン2000GT-R  
ストリートカスタム**

- 1 / 24スケール組立プラキット
- 価格 3,780円(税込)
- 発売中 ●発売元 株式会社タミヤ

この「NISSAN スカイライン2000GT-Rストリートカスタム」を見て、当時のキャッチフレーズ「羊の皮を被った狼」や「ハコスカ」の愛称を思い起こす御仁も少なくないはず。4つ目のフロントグリルや円形のブレーキランプ（スカイライン自体はこっちのイメージ優先?）、そんな懐かしさも内包したGT-Rが甦る。ドライバーのフィギュアに、エッチングパーツをはじめとした金属パーツが付属。レーシーな姿を再現できる。



→シートベルトなどもエッチングパーツで再現されている。



**日本航空母艦  
赤城(完全リニューアル)**

- 1 / 700スケール組立プラキット
- 価格 2,800円(税込)
- 発売中
- 発売元 株式会社ハセガワ

ハセガワのウォーターラインシリーズで赤城といえば、ちょっと艦船模型に詳しい人なら定番アイテムと答えるハズ。1 / 350の赤城の発売時にも驚かされたが、その発売を経て培われた技術のフィードバックを、ここで紹介する『日本航空母艦 赤城(完全リニューアル)』には惜しみなく投入しているという。

同時発売のディテールアップ用の木製甲板シールなどを使えばさらにグレードアップ! いやはや、ハセガワさんの赤城LOVEに脱帽。



**HGパイプカッター  
【プラスチックパイプ用】**

- 価格 1,296円(税込)
- 発売中 ●発売元 株式会社ウェーブ



パイプを水平に切る。これは改造上等を信条にするプラモ好きにとって、難関作業の一つではないだろうか。こういう作業に限って本筋じゃないのも痛いところ(苦笑)。そんな悩みを抱える人たちに朗報だ! このウェーブの「HGパイプカッター」があれば、手間をかけずにプラスチックパイプがサクサク切断できるぞ(塩ビ用や金属用のパイプカッターは使い勝手がイマイチだもんね)。専用の替え刃も発売中なので、未永く利用できるのも◎。



パイプ径の調節ダイヤルのつまみ部分には、切断したパイプのバリを取り除くカッターが付いている(写真A)。写真Bはその使用例。



# BB戦士 指南所

BB戦士シリーズも夢の大台  
400番が現実味を帯びてき  
た今日この頃。ご好評いただ  
いております本誌特別講座も  
絶好調。今回も株ハンダイホ  
ビー事業部の開発担当の、た  
いしじ、てんい、かくかのお  
三方を招いて開講です！



特別講師：たいしじ&てんい+かくか

今週の戦士①

BB戦士394

ユニコーンガンダム3号機  
フェネクス

——最初の一体目ですが……。

たいしじ（以下、た） ガンダムフロント  
東京（GFT）で見たぞ！

てんい（以下、て） GFT内の映像シア  
ターDOME・Gで流された『機動戦士ガ  
ンダムUC One of Seventy  
Two』に登場するユニコーンガンダムの  
3号機！

かくか（以下、か） 金色がまばゆい不死鳥、  
フェネクスがBB戦士に登場です！

——前号で

もネオ・ジ

オングに触れま

したがBB戦士は

『UC』ラッシュユで

すね。

た 話題のヤツがMGに

もなっている。ならBB

戦士はいつやるの？

か 今でしょ！

——……すごい既視感があ

る（苦笑）。

て 以前から何度かお話

していますが、BB戦士

は発売時期にとらわれる

必要が少ない製品です。た

だ話題性のあるアイテム

は積極的に商品化する姿勢です。

——それでユニコーンガンダム3号機

フェネクスが選ばれたと？

か 百式とかデルタガンダムとか、金色

のMSってなんかカッコイイですよ！

た HGUCはGFT限定だけど、MG

も絶賛発売中だし。

——金色のMSというと、どうしても気

になるのが成形色なんです……。

か フェネクスは金色が特徴ですから、成

形色については悩みました。それこそイ

ロイロと試してみました！

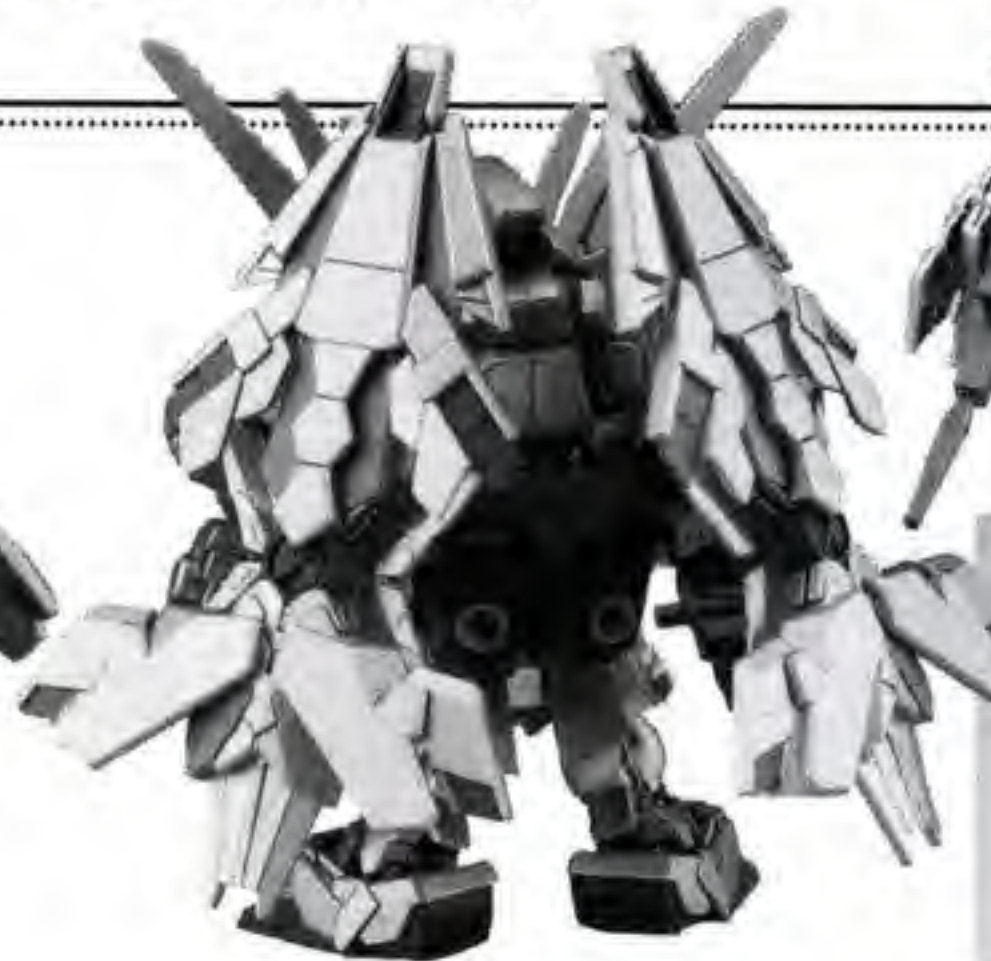
て 成形色だけにね。

——（汗）。

か そんな試行錯誤の結果、グロスイン



BB戦士 No.394  
ユニコーンガンダム3号機  
フェネクス  
●価格 1,296円（税込）  
●9月発売予定



チョットだけ  
開発用画稿公開！



——基本形状はそれまで  
のユニコーンガンダムシ  
リーズに準じているので、  
細かな各部形状、装備品  
について検討された。

↑カラーでお見せ  
できないのが残念  
（笑）。ユニコーン  
モードへ変身しま  
す！ 2基のアー  
ムド・アーマー  
DEも展開可能！

たいしじの  
ココがポイント①

——金色がウリのフェ  
ネクス……て、本ペ  
ージのイタいところ  
を突いてきますね  
（笑）。そんな苦勞の  
結晶の金色はぜひ製  
品で！





ジェクション成形に行きつきました。  
た 全体的に光沢感のある、ちよつと、テ  
カーとした感じの成形色です。

— MG版は金メッキが施されています。  
BB戦士で、そういう選択肢はなかった？  
か メッキ仕様は魅力的ですが、BB戦士  
は買いやすいお値段がモットーです。でも、  
ちよつと欲しいですね（笑）。

た BB戦士に限らずプラモデルの楽しみ  
方はたくさんあるので、中には塗装したい  
人もいるだろうと。

て お客様のニーズは大事ですから！  
— BB戦士の懐の深さが窺えます。

今週の戦士②

BB戦士395

LEGEND BB

二代目頑駄無大將軍

— さて、本日の二体目ですが……。

か BB戦士最初の大將軍！ 二代目頑駄  
無大將軍が、いよいよLEGEND BB  
に見参ですッ！

て BB戦士NO・44とNO・46を経て三  
度目のキット化なのです！

た LEGEND BBの武者頑駄無や殺  
駆頭（闇將軍）と並べるなら、やっぱり二  
代目頑駄無大將軍でしょ？

— 最初のBB戦士では、まだ二代目が入  
っていませんでした。それで製品について  
ですが、組替えて雷鳳頑駄無になる、とあ  
りますけど、これは……？

か LEGEND BBで初のお目見えと  
なる、二代目頑駄無大將軍になる前の姿  
です！

て 幼名は雷鳳というだけで、その姿は  
謎に包まれていた武者です。

か 今回、横井（孝二）画伯と、寺島（慎  
也）画伯の両名にご協力いただき、新た  
に生み出していただきました！！

過去、2度に渡って製品化されている  
人気のキャラクターゆえ、バリエーアッ  
プ&サプライズとして、雷鳳頑駄無の登  
場となったわけです。

た ふん。

— （汗）。そんな二代目頑駄無大將軍で  
すが、開発において苦労した点は？

か 雷鳳頑駄無の再現や武者フォートレ  
スへの変形ギミックは悩みました。

た LEGEND BBの候補になるキャ  
ラクターは、どれも人気が高いか  
ら、毎回苦労を伴います。カッコ  
よさ重視です！

て メッキパーツもふんだんに使  
っているのですよ！ ふんがー！

か 製品ではランナー1枚が丸々メ  
ッキ仕様なので、光り輝く二代目  
頑駄無大將軍が出来上がります  
よ！

た 金のところはメッキっす！  
— いつになく豪華仕様なLEGEND  
BB 二代目頑駄無大將軍は10月発売予定  
です！

た 予約してねー！

LEGEND BB

BB戦士 No.395  
LEGEND BB  
二代目頑駄無  
大將軍  
●価格  
1,620円（税込）  
●10月発売予定



雷鳳頑駄無

チョットだけ  
開発用画稿公開！

→目玉はなん  
といっても  
SDガンダム  
では初登場、  
BB戦士でも  
初立体化とな  
る雷鳳頑駄無。  
LEGEND BB  
ならではのサ  
プライズ。



→かくか氏が  
苦労したとい  
う変形ギミッ  
ク以外にも、  
過去の製品や  
イラストなど  
を参考にして  
全体のディテ  
ールアップ  
案が検討さ  
れたようだ。



↑武者形態から変形  
して武者フォートレ  
スに！ 鎧の組み合  
わせて武者鳳凰にも。  
また素体は出世前の  
雷鳳頑駄無に！

たいじの  
ココがポイント②

→そういう数え方を  
すると本家のガン  
ダムはけっこうな数に。  
○代目とか名乗ると  
なんか落語家さんみ  
たい（笑）。











完成!!

グンソー「……随分と地味な色にしたな。デカールが目立てばいい仕様ってか？」  
ミヤザキ「イロはパッケを目指したんだよ！」  
グンソー「……………デメエ、さては説明書をちゃんと読んでねーな（怒）！ 塗装と塗料の説明も入ってただろ!? パッケ通りにつくりてえんならそれ見ろよ!!」  
ミヤザキ「ホントだ！ 何これ、便利！」



↑……何で、パーツの合わせ目消してないの？ (by編集部)



↑……おい、翼曲がってんぞ。しかも脚開きすぎ！ (byヤマザキ軍曹)

とでつやを消してて（すりガラスと一緒にかー）、その凸凹した表面に貼るのには薄いデカールの方がより密着させやすいって教えてもらった。なるほど！ それなら、実際あったモノの再現がメインで基本的にはつや消しで塗るやつはデカールがいいね！「シールも入れてよ！」って思ったけど、それならナットク！あと、「シールだとおもっちゃっばさが抜けない」って聞いたときに「ああ、アタシはどんなプラモでもアニメっぽくつくりたいからシールを選ぶのか！」って思ったのにはフに落ちた！ 実機系はたまにもによるんだけど（※6）、別に実機の再現をしない人がいたっていいじゃん、つくった人がそれでかっこいいならどうつくってもイイと思う！ 自信作だったのに「ありえない」とか言われてデバナくじかれちゃったらもうつくりたくなくなっちゃうからね！……と、まあ翼がまっすぐじゃなかったりと基本的にダメな（実際の飛行機でありえない）部分が多々発見され、そのままグンソーと編集部のオッサンたちによる講義（という名の説教）を受けているアタシが言えたことじゃないんだけどね（苦笑）。うーん、やっぱりプラモはむずかしいね☆（ただし反省はしていない）

ミヤザキ●グレメカ編集部につかまった腐女子。主食はBL。最近は二次元のアイドルにうつつをぬかして、主にシャイニング事務所、Prince Republic、ツキノ芸能プロダクションあたりに貢いでいます。Twitterやっています。よかったらフォローしてください。➡@GM\_sideF



# 実録

## 昭和のロボットアニメ 製作現場レポート

### 第四回



風間洋、あるいは河原よしえという人物をご存じだろうか。70年代終わりから80年代半ばにかけて、『最強ロボ ダイオージャ』や『聖戦士ダンバイン』といった数多くのサンライズのロボットアニメに、主に設定関係でクレジットされていた人物だ。一方で河原よしえ氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『鎧伝サムライトルーパー』のノベライズなどを書いた人物である。この二人、実は同一人物である。ロボットものの名作を数多く制作した日本サンライズ(当時)の、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載は河原氏に昔の記憶をお話いただくものである。はたして30年ほど前のロボットアニメの制作現場とはどういったものだったのだろうか？

文・シーラカンス風間こと河原よしえ

かわはら・よしえ●東京都杉並区出身。高校生の時、当時の(有)サンライズスタジオに雑務アルバイトとして参加(1975年)。卒業後自動的にサンライズの契約スタッフに。当初はアニメファン活動も行っていたが、猫の手も借りたい現場戦力としてすぐに活動を卒業。以降、現場仕事は必要に駆られなんでも経験。1980年、正式に企画室に所属。企画室から出向として、女性初の『設定制作』。84年からは企画専任となり、89年の契約終了以降フリーの作家活動をスタート。

### 『勇者ライディーン』 の現場スタッフ

さて、この時期、私の知っていたサンライズにはどんな人々が居たのか。第一回でも簡単にご説明しよう

に、東北新社のアニメ部門的な位置である株式会社創映社の実質的な制作現場だった有有限会社サンライズスタジオ。私が通っていたのは杉並区上井草の喫茶店の二階、第一スタジオ『勇者ライディーン』制作班である。プロデューサーの岸本吉功さん(故人)はサンライズスタジオの社長であり、後に独立を果たした株式会社日本サンライズの初代社長だ。そのため、同じ上井草でも別の場所にあった当時の本社(事務所)に、いることが多く、現場で見かけることはほとんどなかった。実質的に制作スケジュールなどを見ていたのは、後に『機動戦士ガンダム』でプロデ

ーサーを担当する長谷川徹さんは当時の一人だ。前号でも紹介した、私の上司となる飯塚正夫さんは、設定文芸制作兼、版権広報担当のような立場。美術担当で、後年、背景スタジオのアート・メイク・ワンを設立し、『サイボーグ009』(79年)などでも活躍する東條俊寿さん(故人)も机があり、美術ボード等の作業を担っていた。制作事務が唯一の女性、竹川早苗さん。就業時期などは多少の凸凹はあるが、常駐メンバーはこのくらいだった。

後のアニメブームを担うスタッフがここに

ユーザーを務める渋谷靖夫さんだった。監督は富野さんから長浜さんへとバトンタッチ。勿論、長浜さんの机はあったが外出が多く、スタジオ内で行われる試写の折にお話をすると聞いた具合だ。制作進行はみな20代の若者ばかり4〜5人で、多くは業界を離れ時間も経つ方々なのでご紹介は控えるが、後に『伝説巨神イデオン』『装甲騎兵ボトムズ』などでプロデュ

制作も後半になると、当誌前号の『科学冒険隊タンサー5』特集に登場した四辻たかお監督が、当時は文芸制作補佐(現在とは職務内容が異なる)のような立場で常駐することが増えた。『ライディーン』に登場する『巨烈獣』の名前は、実は彼が大好きだったロックンロールバンド名などがヒントで……なんて裏話も共有させてもらえる、私にとっては今もアニキのような存在だ。一方、脚本家や演出、作画スタッフ等は常駐せず必要な時に現れる。たとえば色指定担当だった長谷川洋さんは、独立してスタジオ・ディーンを創立し、現在はスタジオ・ゴッドバードの社長。今も彼にとつてライディーンの色指定をしたことは誇りであるように、社名からもライディーンに愛着を持っていることがよく解る。

演出陣では『銀河漂流バイファム』や『機動戦士ガンダム第08MS小隊』などの監督を務めた神田武幸さん(故人)、『宇宙戦艦ヤマト』『ルパン三世』などでも活躍する三家本泰三さん、やはりヤマト等で演出を担当した野村和史さんなどなど。彼らは皆フリーの作品契約者。撮出しと呼ばれる作業やフィルムのチェックなどの折にやって来る程度なので、狭いスタジオ内に個々の机はなく、



二つくらいの机を共有で使っていた。フィルム関係と言えば鶴淵映画（現・鶴淵編集）の鶴淵友彰さん。一秒24コマで撮影されるテレビアニメのフィルムで、ほんの二コマ二コマを切ったり繋いだりするだけで動きや場面のイメージまで変えてしまう彼の技術の高さは、富野監督が傍で教えてくれた。

『ライディーン』の制作も終点が見えてきた時期に度々現れたのが「スタジオぬえ」の高千穂遥さんだ。「ぬえ」とサンライズは、前作『O（ゼロ）テスト』の企画時からSF設定等で付き合いが始まり、『ライディーン』でもパワーアップアイデアや設定デザインを担当し、次作となる『超電磁ロボ コン・バトラーV』の企画作業でロボット以外のメカ設定などのデザイン画を持って来社していたのだ。ある日たまたま味方の基地である、南原コネクションの指令室のデザインラフを見る機会があり、つい「ヤマトの艦橋みたい」てな感想を述べたら「優れたものは似たようなデザインになる？」という話になり、笑い合った記憶がある。同じような頃には、私より数か月遅れで見学に来た女子大生さんがセル整理のバイトを始め、また、私同様『ライディーン』が大好きで当時

はアニメ専門学校生、後にサンライズ初の女性演出家になる加瀬充子さんが作画の手伝いに入った。加瀬さんとは数少ない「同期」として今も仲がいいが、いくら偉くなっても「私の方が半年後輩だもん!!」と言って聞かない（笑）。

### 24時間誰かが居て 同じ釜の飯を食う

誤解を恐れずに言うと、とにかく昭和のアニメ関係者は総じてピンボーだった。就業時間も10時〜18時という定時を保てるのは経理関係者くらい。実際は、今日やるべきことが終わるまで、が勤務時間だ。しかし現場スタッフは社員ではないので残業手当がなく、一日何時間働こうと給料は変わらないわけだ。

しかし、その代わりと言ってはなんだが、自己責任において自由、ある意味では「ぬえ」があった。例えばスタジオ内には小さなシンクとガス台があったが、そこでラーメンを煮る、野菜を炒める、時にはスタッフの里から届く魚を焼く（これを肴に一杯やる）、なんてことが日常的に起こる。

作品の制作の始まりや終わりには、俗に「打ち入り・打ち上げ」と呼ばれる慰労会の慣習があるが、会社か

ら予算が出るわけでもなく、大概是現場プロデューサーや監督などのポケットマネーを頼りに近隣からビールやつまみを買って来て乾杯するわけだ。が、ここに女子が入ると話はちよつと変わる。

例えば、「安くておなか一杯になるものはないか？」という話から始まったのが「おでん」。当時、作品の切り替えは春先が多かったせいもあるが、誰かが自宅から大きなアルマイト鍋を持ってきて、暖房に使われていた灯油ストーブの上で半日煮込むのだ。まだコンビニがない時代だから、具材の仕入れから味付けもすべてやる。食べ盛りの若者が多いスタジオだけにこれが大好評。以来「スタジオの打ち上げ打ち入りにはおでん」は伝統になり、いつの間にか専用の鍋も購入された。

また、ゴキブリが出るのでスタッフを一晩追い出してバルサンを炊いたら、翌朝、床に群れなしてひっくり返っている。Gの数に悲鳴を上げたとか、ふと気になって換気扇の掃除をすると、ずっと灰色だと思っていた羽が赤だったことが判明してたまげた、なんて話も（まだまだ喫煙者が多かった時代である）。

24時間誰かが居て、生活臭が漂う場所、それが80年代半ばごろまでの

現場スタジオだった。だから、当時のスタジオスタッフというのは、まさに「同じ釜の飯を食った仲間」であり、たとえ作品が変わって別のスタジオに分かれたとしても、忙しい時には互いに助け合い、何かあれば声をかけ合う関係が保たれていたともいえる。

第五回につづく





## 現代に連なる高速戦車と 装輪装甲車のルーツ

現代、代表的な主力戦車はオフロードであっても時速50キロ以上の最高速度を発揮できるといわれている。こうした高速での機動こそ最新の戦車にとって必要不可欠な性能であり、さらにそれを上回る機動性が必要な場合は、装輪装甲車が投入される。これは現代の戦場におけるセオリーでもある。

とはいえここに至るまでの道のりは平坦ではなかった。戦車とは元来歩兵を支援するための移動砲台であり、初期のそれは機動性という点では甚だ心許ない存在だったことは否定できない。そんな初期の戦車の歩みにおいて、画期的なアイデアが登場したのは、第一次世界大戦が終了してしばらく経ったアメリカでのことだった。

ニュージャージー州在住のエンジニアだったジョン・ウォルター・クリステイは、19世紀の終わり頃から蒸気機関の性能改善などに関する独自案を研究し続けていたが、20世紀に入りガソリンエンジンの乗物の将来性が高まると、当時としては画期的な前輪駆動車の設計を完成させた。結果的にこのクルマはモノにはならなかったが、第一次世界大戦で注目を集めることとなった「戦車」の存在はクリステイの開発意欲を大きく刺激することとなった。

クリステイは1918年頃から、まず野戦重砲を効率良く移動させるための履带式自走シャシーの研究を開始することとなった。これは重い車体をいかにして支えるかという、後の戦車設計のための基礎研究的な意味合いもあり、何よりもサスペンションと転輪の構造にアイデアが駆使されていた。そしてそこには、後にクリステイのアイデンティティでもある大径転輪の存在を見ることができた。

### 最初からその目標は 高性能だった

クリステイの設計による最初の戦車はM1919という型式番号が与えられたものとされている。その形状は大径の起動輪と誘導輪との間にアームとスプリングで吊られた一組の転輪が装着されているというシンプルなものであり、詳細は不明ながら履帯を外せば装輪走行もできるものと思われた。すなわち、ある程度の高速走行を想定していたというわけである。

車体上部中央に旋回式の砲塔を大小二つ積み重ねた構造は、ルノーFT17にも共通するものだった。M1919は改良型であるM1921において砲塔を廃した自走砲形状となり、足回りもM1919と基本的に同じデザインながら、そのディテールはより洗練されたものだった。

M1919とM1921は特に注目されることもなく、クリステイ自身が次なるプロジェクトである水陸両用車へ注力することとなったため、歴史の中に消えて行くこととなった。ただし一応は軍の審査を受けたと思われる記録写真が残されている。

M1919とM1921における懸案事項、それはクリステイ自身が製作したエンジンのパワー不足と、履帯設計の不備に伴うオフロード性能の悪さだった。そこで数年の研究期間を経て製作されたのが、砲塔なしの試作シャシーだったM1928である。

搭載するエンジンを120hpのクリステイ製6気筒から、第一次世界大戦の余剰物資として大量に民間放出された航空機エンジンのリバティ12気筒に変更。350hpというその最高出力は従来の3倍近いものであり、車両重量も14トンから8・5トンへと大幅に軽量化されたことで、その機動性の向上はめざましかった。

クリステイが理想としていた高速戦車の本格的な叩き台が完成したのだ。

### 圧倒的な高性能と 本国での冷遇

## 【第6回】 現代戦車の祖!? クリステイ戦車

世界の、そして日本のメカ史上に残る、時代の要請により登場したものの、一時代の仇花に消えたユニークなメカたちを紹介する本コーナー。今回は、現代戦車の祖ともいえるアメリカで生まれ、ソ連で花開いたクリステイ戦車を取り上げよう。

M1928はアメリカ陸軍に向けた数々のデモン

ストレーションにおいて、極めて優秀な成績を残したといわれる。その上

でほとんどくして砲塔を搭載したM1930、1へと発展。砲塔を

装備したことで車両重量は10トンに増加したものの、トン当たり35hpという数字は依然として驚異的なレベルにあった。また履帯を外して装輪走行が可能という従来型の特性も引き継がれていたことで、テストにおいて舗装路では約

矢吹明紀の

# 東 世界機械遺産



→クリスティ高速戦車の原型とも言えたM1919である。フラットな履帯レイアウトが特長だが、スムーズで抵抗が少なかった一方、起伏地の走破性には難があった。



→M1930-1の代表的な公式写真である。アメリカ陸軍が試験用に購入した個体を使って、実戦配備済である体で撮影されたもの。履帯は外されてフェンダー上に搭載されている。



→M1931-2をベースにソ連で改良され量産化されたBT戦車の最終型であるBT-7。主砲は45mmに強化されたが、車両重量も増していたため機動性はオリジナルよりも劣っていた。



↑クリスティが1932年に試作したT3E2戦車である。クリスティオリジナル設計の集大成でもあったものの、アメリカ陸軍がその存在を顧みることはなかった。

→M1930-1の広報写真の中の1枚。砲塔上のコマンダーズハッチに立っているのはウォルター・クリスティ本人である。車体前面はいわゆる避弾径始を考慮した最初の例とも言われている。



時速70マイル（約113キロ）、オフロードでも時速40マイル（約64キロ）の最高速度を記録した。  
そしてクリスティはM1930-1と改良型であるM1931-2をアメリカ陸軍にプレゼンテーションし、制式採用を目指すこととなった。しかしその高速性能と優れた機動性にもかかわらず、当のアメリカ陸軍内におけるクリスティの評価はパツとしないものだった。第一次世界大戦後の世界情勢はアメリカに限らず基本的に軍縮傾向が続いており、海の物とも山の物ともつか

ない新カテゴリーの戦車を正しく評価する土壌が育っていなかったと言ってしまうえばそれまでなのだが、要するに大恐慌の影響もあって軍全体がコスト削減の嵐のまっただ中であつたということである。  
ちなみにそんな冷遇を受けてもクリスティの設計意欲は衰えることなく、続くM1932は車両重量を5トンに半減した上でエンジンを750hpのイスパノスイザとした空挺戦車として設計された。その最高速度はオフロードで時速70マイル（約113キロ）、舗

装路では時速120マイル（約193キロ）に達していたというすさまじいスピードへの情熱の具現化だった。もちろんこれもアメリカ陸軍は注目しなかった。  
そしてこのまま歴史の中に消えて行くものと思われていたクリスティの高速戦車は、ひょんなことで拾い上げられることとなる。目をつけたのは革命後の軍備増強の意欲も高かったソ連陸軍であり、クリスティの試作車は残らずソ連が買い上げ、ほどなくしてそれらはBT高速戦車として実戦配備され

ることとなるのである。  
BTは以降10年以上に渡ってソ連陸軍の主力として改良され続け、名車の誉れ高いT34の技術的母体となった。また同じくイギリス陸軍もクリスティの高速性能に惚れ込み、苦勞の末に技術導入に成功、こちらはクルセーダーやセンチウロといったいわゆる巡航戦車の技術的母体となった。  
クリスティがアメリカで成功してい



ミリタリー・ヒストリー出張版

# わが愛しの トーネード!

(第二回)

構成：ヤマザキ軍曹、文：ニック木村  
PHOTO: © Crown Copyright, U.S. Air Force

前号から引き続き、ぶっ壊れコンビのヤマザキ軍曹とニック木村がお送りする「トーネード・ラブ」企画。今号はマルチなトーネードの各型や現在に至るまで続く改修などを取り上げ、「アバタもエクボ」的な解説によってその全貌を語ってまいります。さて!

↓イギリス空軍のトーネードF.3。AMRAAMとASRAAMのフル装備。

多くの派生型が開発されたのは  
マルチファイターの証

ヤマザキ軍曹(以下、軍) 今号は派  
生型からいってみよっか!

ニック木村(以下、ニ) では開発順  
にいきますと、トーネードにも転換訓  
練型がありまして、多くの先進機材や  
可変翼、低空侵攻等の慣熟訓練には必  
須とのことで、後席にも操縦装置を設  
けたT型が約140機ほど生産されて  
ます。

軍 ジミなどこからきたな。純粋な  
訓練型ではなくて、実戦投入も可能な  
機体だったんだよな。

ニ このT型を使って1981年に発  
足したのがTTTE(3国共同トーネ  
ード常設訓練部隊)で、イギリスにお  
いてパイロットと航法士、訓練教官、

整備員などの初期訓練を一手に引き受  
け、ここを卒業後、各国の訓練部隊で  
より高度な実戦向け訓練を行う方法を  
取っていました。

軍 99年にはその役割を終えて解散、  
その後は各国の訓練部隊が引き継い  
だってワケだ。

ニ お次はADV(エア・ディフェン  
ス・ヴァリアント)、防空型ですがイ  
ギリスのみ必要とのことから後回しで  
76年に開発着手、79年に初飛行してい  
ます。

軍 IDSベースだけど対空戦闘に特  
化した機体として大幅に手が入って  
るんだよな。

ニ 機首に強力な対空レーダーのフォ  
ックスハンターを積み、スカイフラッ  
シュ中射程セミアクティブレーダー誘  
導ミサイル4発を半埋め込み式に胴体







↑イギリス空軍の偵察型GR.4A。胴下はRAPTOR偵察ポッド。



↑イギリス空軍のGR.1B。シーイーグル対艦ミサイルが胴下に見える。

下面に搭載するため、最大速度や加速性能向上のため、前部胴体を延長し、主翼固定部前方を後退位置の主翼前縁と同じ角度になるように空力デザインを変更、IDSより1メートル半ほど全長が長くなりました。

**軍** スマートな外見になってレーダーミサイルと赤外線ミサイルを各4発搭載してるのはF-15イーグルやF-14トムキャットと同等だし、最大速度はマッハ2.2、可変翼もあるから相当なものだろ？

**二** その可変翼もこのADVからコンピュータが最適な翼位置にするAWS（自動主翼可変機構）が採用されま

したし、エンジンもIDSより強化されたMk.104になり、アフターバーナー部が延長されて加速性能も上げられてます。

**軍** だから、アフターバーナーじゃないくてリ・ビ・ー・トだっっちゃうの！

**二** スミマセン。後にAWSはIDSにも導入されてます。また機内燃料も増加されたうえに空中給油装置も最初から内蔵され、航続性能も強化されてます。

**軍** 各種装備で増えた自重も空力特性の改善と強化エンジンによって相殺、飛行性能は向上したってワケだな。

**二** 84年に最初の生産型が転換部隊へ

配備を開始されましたが、フォックスハンターレーダー、AWS、Mk.104エンジンの開発が遅れ、当初はレーダーの代わりにバラストを積んでAWSなし、エンジンはIDS用Mk.103のF.2でした。

**軍** よくあることだよ、なあ？

**二** いやあ、レーダー他ウリの部分のごっそりないのは如何なものかと。

**軍** 訓練用だよ訓練用。そういやADV用に開発されたヒンデンブルガー大型増槽はIDSにも流用されてるよな

**二** IDS用の1500リッター型より多い2250リッターのヒンデンブルガー増槽は、胴体下面に増槽を装備できないADVの翼下用として開発されたもので、IDSには大ききゅえ胴体下面には装備できませんが、搭載兵器の自由度を上げつつ航続距離も稼げるので、広く使用されるようになりました。レーダーその他もろもろが揃ったのがF.2で86年より配備が開始されました。

## イギリス独自に開発した派生型たち

**軍** じゃ、次行こか。次は何？

**二** 順番で行くとGR.1Aっすかね。元となったGR.1自体が機首右下にLRMTS（レーザー測距目標指示シカー）を収めたチンポッドが付いて他のIDSと外見上の違いとなってますが、GR.1AはこれをベースにTIRRS（トーンード赤外線偵察システム）を搭載した戦術偵察型で、後席下の左右側面にSLIR（側方赤外線監視装置）と下面のフェアリングに収めたIRLS（赤外線ラインスキナー）、これによる偵察情報をフィルムやビデオに記録する機材と後席に増設された操作盤からなり、2門のマウザー機関砲は降ろされてます。

**軍** GR.1Aがジャギユアの偵察型を更新したんだよな。

**二** 84年から開発され88年に配備を開始、GR.1改修機と新造機合わせて30機弱作られました。やはりIRLSの開発が遅れてしばらく空のまま使われ、90年あたりで揃ったようですね。

**軍** あー、よくある、よくある。

**二** そうすかねえ。ドイツとイタリアでは、両国で共同開発したカメラとIRLS装備の偵察ポッドをIDSで運用する偵察型を使用してます。

**軍** 内装式か外装式か、一長一短で悩むところだな。

**二** 次がGR.1Bっす。やはりGR.1ベースですがこちらは対艦攻撃用としてシーイーグル対艦ミサイルの運用能力を付加した機体で、いつから開発が始まったかは知りませんが、GR.1より20数機が改修されて93年頃より配備を開始。しかし冷戦終結により海上の脅威が減少し存在意義が薄れGR.



4 改修時に通常型へ戻されました。

軍 おー、バツカニアの後継だな。

二 イギリスだけは用途の違いで、律儀に型式別けてますね。

軍 愛だよ愛、他国はイギリスほど愛がないってことだろ。

二 ナンですか、ソレ？ 次はECRに行きますよ！

電子戦闘偵察機型である

ECRとは

軍 ECRはイギリス使ってないんだよなあ。

二 80年代後半にドイツが開発を開始したECR（エレクトロニクス・コンバット・アンド・レコネッサンス）は

敵の指揮統制通信網の妨害や破壊、防空網の制圧と電子情報収集を目的とした派生型で、IDSと外見上ほとんど変わらないです。

軍 ベトナム戦以降重視されるSEAD（敵防空制圧）任務のワイルドウィーゼル機ってことだな。

二 その点で全天候下の攻撃力抜群のトーネードはうってつけで、主翼固定部に装備したELS（電波源位置測定装置）が電波発信源の位置を正確に捉え、対レーダーミサイルのAGM-88 HARMでこれを叩くことを主任務に、前部胴体下面には偵察機材のIRLSを増設。これらの目標位置や赤外線画像を前後席に増設した戦術ディスプレイ

イに表示可能なうえ、デジタルデータリンクで地上や他機へのリアルタイムの情報共有も可能とされてます。

軍 以前からHARMを使ったSEAD任務はIDSで行われてたけど、より本格的な専用機を作ったワケだ。

二 そうゆうことっすね。さらに航法支援用にFLIR（前方監視赤外線装置）や初期型から10%ほど推力が向上したMK-105エンジンなどを装備し、マウザー機関砲も2門とも降ろしちゃって、90年から部隊配備が始まりました。

軍 ドイツは新造機、イタリアはIDSからの改修だったよな。

二 イタリア機はELSの代わりにイタリア製のレーダー警戒装置を積んだりでIT-ECRと区別されてますが、用途は同じで96年から配備が開始されました。

軍 イギリスはSEAD用にGR-1へALARMS（航空機発射対レーダーミサイル）の運用能力を付加して当たらせてるよな。

二 開発研究は80年代初め、運用可能になったのが90年頃ですから、ほぼ同時期ですよな。

軍 ほんと、各国で狙いは同じでも実現のしかたが違ってて面白いな。

今も続く近代化改修で  
40年近く使い続けられる



↑ドイツ空軍のトーネードECR。胴下がHARM対レーダーミサイル。



↑ALARMS対レーダーミサイルを7発も積んだGR.1のデモ飛行。

二 以上が派生型の概要ですが、お次は軍用機が避けては通れない近代化改修っす。

軍 大金掛けて揃えたモノを長く使うには、アップグレードし続けないとすぐに陳腐化しちゃうもんな。

二 トーネードも量産途中からデジタルデータバスが導入されたことで、当時急速に発達しつつあった電子機材をどんどん導入して、性能向上と将来へのアップグレード対応を進めていきました。

軍 各国で一部機材を自国製にしてたから、対応はバラバラなんだよな。

二 70年代開発のトーネードは当時最新概念のLRU（列線交換ユニット）

を導入してましたから、比較的容易に改修可能だったのも先見の明がありましたね。

軍 整備時間の短縮と稼働率向上がLRUの本筋だけど、改修にも便利ってことだわな。

二 他にも開発当初は見送った空中給油装置も機首右側に後付で装備するとかもしつつ、イギリスは早くも80年代末にはトーネードの包括的近代化改修であるMLU（ミッド・ライフ・アップグレード）の計画策定を開始、ドイツもKWA（戦闘能力増強計画）とKWE（戦闘能力向上計画）の2ステップによる改修を計画、イタリアもドイツに準じた改修計画を策定しました。





↑パイプウェイIVやブリムストーン等の精密誘導兵器を積んだGR.4。

**軍** いずれもトーンードが2020年頃まで頑張れる計画だよな。

**二** ただ、どちらも予算面から当初の計画通りにはいかず、改修内容の変更や改修機数の削減など、後継機ユーロファイターの開発もからみ難儀してますね。

**軍** で、具体的内容は？

**二** イギリスはGR.1/1A/1Bに対し、FLIR、GPSの追加や兵器管制システム、自衛用電子機器の近代化や表示装置の改善、暗視ゴーグル対応のほか精密誘導兵器の運用能力付与や強化等をしたGR.4/4Aとして約140機を98年から改修開始、2003年にMLUは完了しました。

**軍** これでストームシャドウ巡航ミサイルやブリムストーン対地ミサイル、パイプウェイIIIやIVレーザー誘導爆弾

が使えるようになったワケだ。

**二** こういったスタンドオフ兵器や精密誘導兵器の運用は現在では必須ですからね。あとRAPTOR（トーンード用航空偵察ポッド）の運用も可能となっています。

**軍** GR.4A用の中高高度用偵察ポッドで性能は当時最高！さすが大英帝国！

**二** 久々にきましたね、でもデカ過ぎて気を付けて着陸しないと地面と擦っちゃうそうですよ。

**軍** 気を付けろやいいんだよ、そんなこと。

**二** F.3のほうも改修が行われてます。ステージごと数回に分けてレーザー能力向上やメインコンピュータの換装、データリンク、チャフ・フレアードスペンサーの追加などを行い、打ち放しアクティブレーダーミサイルのAIM-120 AMRAAMと次世代格闘戦用赤外線ミサイルASRAAMの運用も可能となりました。

**軍** そういや、イタリアも後になってADV使ったんだよな。

**二** ユーロファイターが遅れたもんで、防空用に使ってたF.104Sの寿命とギャップがでちゃって、穴が開いちやう事態になったからっス。イタリア

空軍はF.15か16が欲しかったんですが、アメリカ寄りになれるとユーロファイター計画からイタリアが抜けちゃうんじゃないかと恐れたイギリスが、退役の始まったF.3を95年から10年間リースで格安でねじ込んだんですよ。

**軍** これでイタリアだけが、IDS、ADV、ECRの3種を運用した唯一の国となったワケだ。

**二** 結局10年じゃ間に合わなかったんですけどね。で、ドイツとイタリアの改修計画も仕切りなおして2000年よりASSTA（トーンード電子機器ソフトウェアAda規格）計画として開始。電子機器類のアップグレードを中心に精密誘導兵器の運用能力を付加することで、タウラスKEPD巡航ミサイルやコルモラン2対艦ミサイル、ライトニングIIIレーザー指示航法ポッドとパイプウェイIIIレーザー誘導爆弾各種が運用可能となり、数ステップに別け今後も継続的に改修されて2025年まで使用するそうですよ。

**軍** いまではユーロファイターの配備でトーンードと交代が進んで数も減っていつてるけど、あと10年位はその姿を拝めるってことだな。

**二** F.3は2003年頃からユーロファイターへの転換が始まり、11年には全機退役となりました。

GR.4/4Aは装備部隊の半数が削減となり数個部隊を残すのみです。

ドイツとイタリアも同様、部隊削減とユーロファイターへの転換でその数を減らしていつてます。

**軍** 部隊削減は冷戦後の軍備と予算削減によるものだよな。それに加えてユーロファイターができてきた流れで減勢は急速に進んだな。

**二** まとめますと、イギリスがGR.1系227機、F.2/3を173機、ドイツ空軍がIDSを210機、ECRを35機、ドイツ海軍がIDSを112機、イタリアはIDSを99機導入しました。

ずっと触れずにきてしまいましたが、トーンードの開発を金で支えていたサウジアラビアがIDS（GR.1と同一規格）を96機、ADVを24機購入しており、トータルで1000機弱製造されたことになり、一応成功作であるといえますね。

**軍** 一応じゃねえだろ、1000機も作られて40年近く使われんだから、コレはもう傑作機だろッ！

**二** ここらで紙面尽きましたが、次号に続くってことで？

**軍** おう！ まだ実戦での大活躍が残ってるじゃんかよ！

**二** そっすね、導入国が全て実戦経験した機体って珍しいんですよね。

**軍** だろ？ 次号は湾岸、ワンガン、ガンガンだ！

**二** ワケ判らんっス…。



➡ Next One

【 Air Clash 】

## 航空機事故と 安全対策

航空機は現在最も安全な交通機関の一つといわれる。しかし人間が動かしている以上、航空機の事故はなくならないだろうし、事故が起きたときの犠牲者の数も決して少なくない。少しでも航空機事故を少なくするために人類はどのように対処し、安全対策を講じてきたのだろうか。

構成・文／南波健一郎

✦飛行実験中のリリエントール（右上）、著名な女性冒険飛行家のイアハート（右下）、実際の旅客機を使った衝突炎上実験。安全対策に示唆を与えた（左）。

交通機関としての発展により  
事故はより重く受け止められる

18世紀にモンゴルフイエ兄弟が熱気球で初の有人飛行を行ってから約230年。空を新たな交通路とした人類はめざましい勢いで飛行技術を発展させ、現在は人類の移動手段そして経済活動に欠かせないものとなっている。しかし航空機発展の歴史の中で、事故により多くの命が失われたことも確かだ。

飛行の可能性を多くの人々に示唆した先駆者、19世紀末のオットー・リリエントールもグライダー実験中の墜落事故で命を失ってしまった。当時は翼の形や飛行中の制御方など手探りの時代で、まさに命を賭けた開拓者だったといえるだろう。その7年後、ライト

兄弟が人類初の動力飛行に成功。その後も航空機の性能や信頼性の問題が事故を招く飛行自体が冒険であった時代がしばらく続く。

飛行機という技術は第1次大戦での航空技術の急成長を経て、航空機は貨物輸送や旅客輸送を担うようになる。一方で航路開拓や冒険のため未開の空を行く冒険飛行家が多数登場した。

それはアメリカ・イアハートのように冒険飛行中に行方不明となる飛行家を数多く出すことにもなった。

時代が過ぎ、技術やノウハウは蓄積していき、現在では事故率的には最も安全な乗り物といわれるまでになった。しかし、一度事故が起こると、大きな被害を出す可能性が高いのが航空機事故でもあるのだ。



### 最も安全な 交通手段

航空機、特に旅客機の安全性に触れるときに第一に引き合いに出されるアメリカ国家運輸安全委員会の統計数字では1950年以降現在までに2000件を超える旅客機事故が発生しているが、死亡事故に遭遇する確率は全世界で0.0009%と極小さい。また別の統計では毎日飛行機に乗っても航空機事故に遭遇する確率は438年に1回という数字も公表されている。実際日本国内では1996年のガルーダ・インドネシ

ア航空機の離陸失敗による死亡事故以降、また日本民間航空会社としては1985年の日航ジャンボ機墜落以降死亡事故は発生していない。

これに対して、交通事故は2013年だけで国内で63万件弱が発生し、4373名が発生後24時間以内で亡くなり、78万人を超える負傷者を出している。利用している数が違うとはいえ、車より飛行機の方が安全というのは的外れではないだろう。



✦トラブルに遭いながら無事に空港に到着し、人的被害を出さないで済んだ事故も多い。



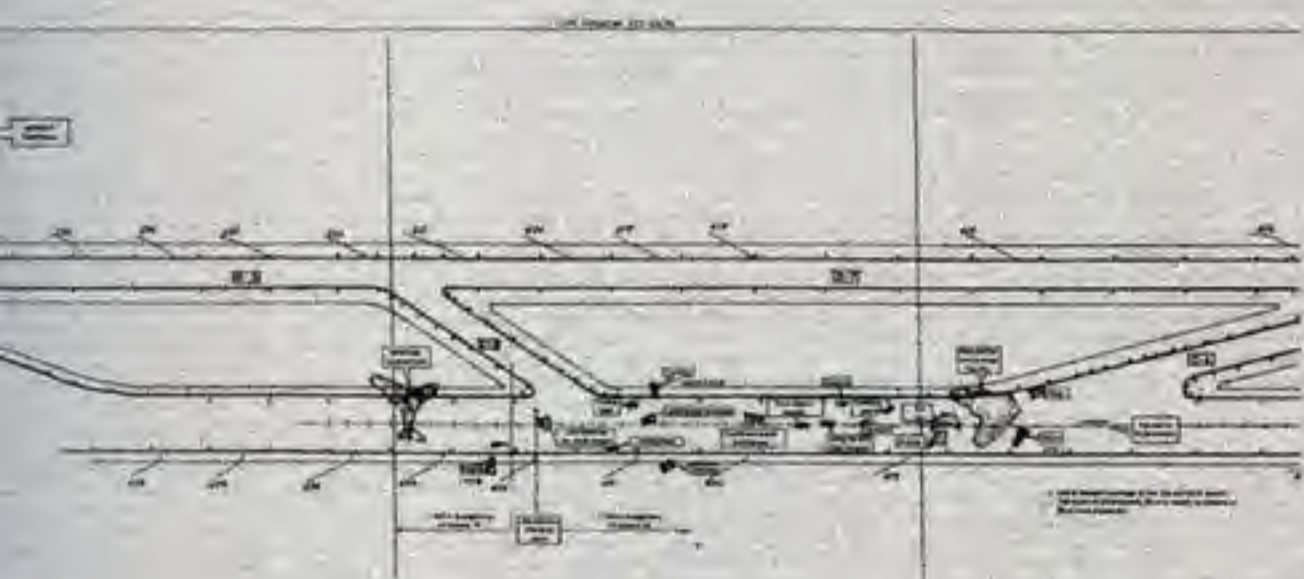


## 事故の記録① 人為的要因

ちょっとした油断や慣れが重大事故を招く

人によって設計、製造され、人によって運行される以上、人為的ミスが発生するのは避けようがないといえる。その上でそれが重大事故に結びつかないよう、様々な方法が考えられているが、重大事故はやはりその盲点を突いて起きてしまっている。ここではいくつかの代表的な事故についてまとめてみる。

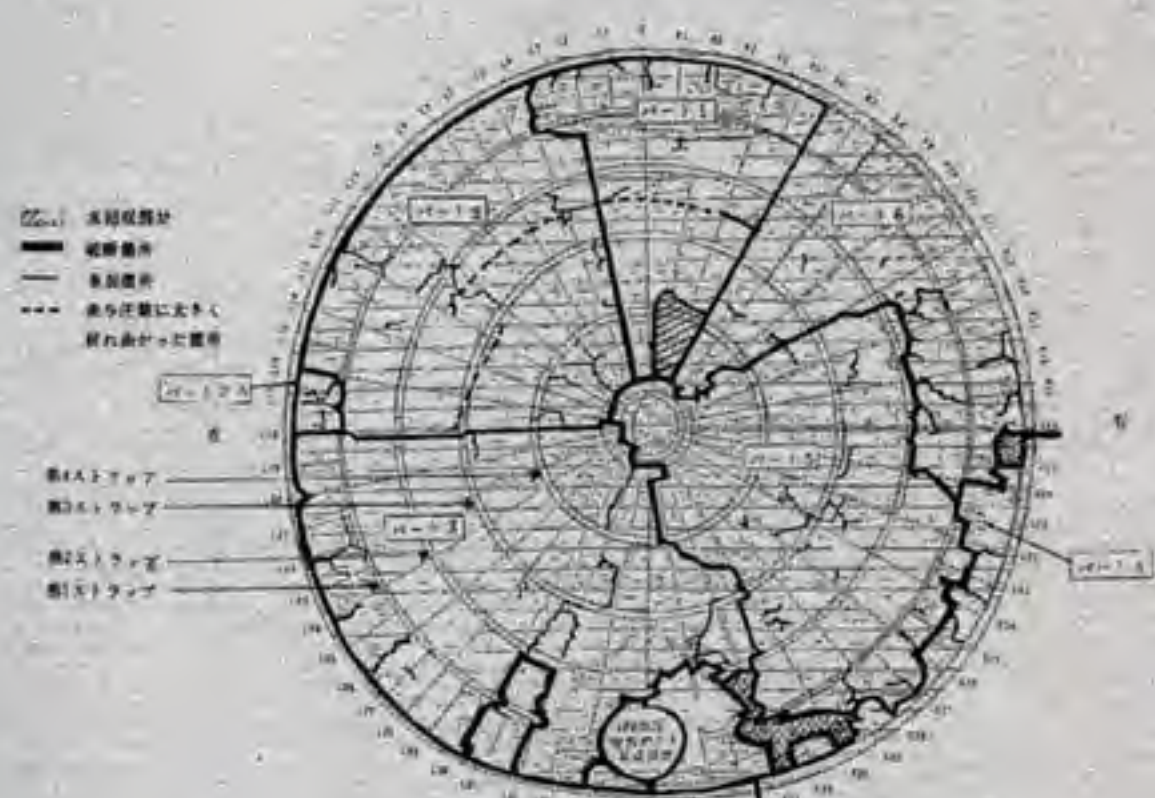
●テネリフェ空港ジャンボ機衝突事故  
発生日時・1977年3月27日、発生現場・カナリア諸島・テネリフェ島・



↑テネリフェ空港事故の解説図（オランダ航空安全委員会の報告書より）。



↑日航123便の墜落した御巣鷹山の現場



↑事故原因の圧力隔壁破壊の説明図（事故調査報告書より）。



↑1979年5月25日、イリノイ州で発生したDC-10型機の墜落。機体整備ミスにより271名が犠牲となった。離陸直後の事故で滑走路に機体部品が散乱している。

ロス・ロデオス空港。事故内容・旅客機衝突、犠牲者583名。

史上最悪の犠牲者を出したことで記憶されている事故で、KLMオランダ航空とパンアメリカン航空のジャンボジェット機ボーイング747同士が離陸の過程で正面衝突したというもの。パンナム機が滑走路上にいるにもかかわらず、KLM機が反対方向から離陸を開始し衝突した。

原因は管制官が2機を同時に滑走路に入れたことや、KLM機長の状況確認の誤認、無線音声の混信による誤解など複合的な要素が挙げられているが、真の原因は特定されていない。

●日本航空123便墜落事故  
発生日時・1985年8月12日、発生現場・群馬県御巣鷹山の尾根。事故内容・ジャンボジェット機ボーイング747が操縦不能により墜落、犠牲者520名。

日本人の多くが心を痛めた事故で、旅客機単独の事故としては史上最悪の犠牲者数となった。事故原因は後部圧力隔壁の修理ミスにより隔壁が破裂し、そこから吹き出した空気が垂直尾翼並びに油圧操縦システムを破壊、操縦不能のまま飛び続け、山中に墜落した。生存者もわずかにおり、その救出劇は日本中が固唾を呑んで見守った。

●ニューデリー空中衝突事故  
発生日時・1996年11月12日、発生現場・インド・ニューデリー。事故内容・旅客機空中衝突。犠牲者349名。

サウジアラビア航空のボーイング747とカザフスタン航空のイリコシン1176貨物機が空中衝突した。両機の乗客、乗員は全て助からず、史上3番目の最悪の事故となった。事故原因はカザフスタン機の操縦士が管制の指示に従わず間違った高度を下降飛行していたことだった。管制官からの英語が理解できていなかったことも判明した。また厚い雲の中で相手を視認できなかったことも事故の原因とされ、航空路の混雑やレーダー設備の不備についても指摘されている。

ここで紹介したのはいみじくも航空機事故のワースト3となった。どの事故もどこかの段階で防げた可能性はあったのだが、人為的ミスの発見や通知は間に合わなかった。そして事故後に様々な改善策が提出されている。



## 事故の記録② 機体側の問題

最新技術でも見過ごした  
機体の弱点もあり得る

機体の不具合の多くは設計や整備における人為的要因に起因している。しかし中には最新技術においても想定外の事故は起こりえるのだ。

### ●コメット連続墜落事故

発生日時・1954年1月10日、発生現場・地中海・エルバ島近海。事故内容・空中分解、犠牲者35名。

発生日時・1954年4月8日、発生現場・地中海・テレニア海。事故内容・空中分解、犠牲者21名。

世界初のジェット旅客機として就航したデハビランド・コメットが空中分解し墜落した。期待の新鋭機の連続事故であり、イギリス政府も総力を挙げて原因究明が行われた。遺体の検死報告から機内で急減圧が起こったことが疑われ、後に与圧と減圧の繰り返しによる金属疲労により、機体破壊が起こったことが分かった。金属疲労に対して設計者は承知しており対策も講じていたが、素材の耐久試験などから十分な強度と誰かが考えていた。事故後の大規模な耐久テストで、強度の問題がようやく明らかとなった。

◀コメットは事故の後に抜本的に再設計されたが、信頼回復とはならなかった。

↓1996年7月17日、ニューヨーク沖で墜落したTWAのB747型機。残骸を回収し配線の老朽化による燃料爆発と原因が分かった。



## 事故の記録③ その他の要因

嵐など天候によって  
重大事故へとつながっていく

どんなに巨大でエンジン出力が向上したとしても大自然の前では大型ジェット機もちっぽけなものだ。現在では気象衛星やレーダーによって天候の急変やダウンバーストなども予測できるようになってきた。しかし今年7月に起きた台湾でのトランスアジア航空の事故のように天候不良による事故も決してなくなっているわけではないのだ。

また、同じく7月にウクライナで墜落したマレーシア航空のB777機は、誤認されて撃墜された可能性が疑われ



↑大韓航空機007便を撃墜したのと同型のSu15。パイロットのオシーボビッチ中佐は基地からの攻撃命令に従いミサイル攻撃を行った。



↑中東ホルムズ海峡において、アメリカのイージス巡洋艦ザインセンシスがイラン航空のエアバスA300を誤って撃墜、乗員乗客290名が犠牲となった。

ている。撃墜ということでは、1983年にオホーツク海でソ連戦闘機にミサイルにより撃墜され269名が亡くなった大韓航空機事件は衝撃的だった。原因は自動航法装置の数値打ち込みミスにより、航路を逸脱しての領海侵犯、そして警告に気づかぬままに撃墜された。いかにも冷戦中の出来事だが、現代においても地対空ミサイルで狙撃されたにせよ同じようなことが起こりうるのだ。

現代社会は、世界大戦のような大規模な戦争は少なくとも当分の間は起きないだろう。しかし、緊張状態の地域がある限りなにか起こる可能性はあるのだ。



# 事故の記録④ 安全対策の歴史

事故の教訓が活かされ  
より安全性が向上していく

航空安全の歴史は、悲惨な事故を教訓に数々の対策が施されてきた。例えばかつては自分の位置を見失い遭難する航空機もあったが、現在ではレーダーやGPS、地上の管制に位置を知らせるトランスポンダの搭載などによって、その危険性はかなり減少している。また空中衝突の危険に対しても接近する他機を知らせる空中衝突防止装置が搭載されるなど、一つ一つ危険の芽は



↑国土交通省策定の将来の航空交通の長期ビジョンの中では、安全性を今の5倍とする目標が掲げられている。

摘まれてきた。さらにGPSやオートパイロット、自動航法装置など操縦や運行をサポートするシステムや油圧など重要システムの二重化など、装備と構造が充実することで、人為的ミスによる事故要因はますます減っていくと期待される。それでいて今年3月のインド洋におけるマレーシア航空機の行方不明事件のように、最新のエアバスが消息不明になるのだから、現代のシステムを過信することはできない。この事件によって航空機の位置情報システムについてさらに高性能化が進められていくかもしれない。

こうした事故を防ぐ努力が進められる一方で、万一事故が起きた場合の対策というのにも考えられている。

例えばアメリカのNASAと連邦航空委員会が共同で行った実験は、実際の旅客機を使った大がかりなもので、墜落して燃料タンクから漏れたとしても、着火しにくい航空燃料の効果を試されるなどしている。



↑実機を使っ  
ての実験では  
ダミー人形が  
乗せられ、火  
災の広がりな  
ど撮影された。



↑大型機の登場で  
一度大事故があれば犠牲も多く出る  
状況になっている。それだけに安全対策  
はよりシビアで  
確実なものが求め  
られている。

## 航空機事故ワースト10

事故名	犠牲者数	場所	事故機	事故内容	発生年月日
テネリフェ空港ジャンボ機衝突事故	583名	スペイン領カナリア諸島	パンアメリカン・ボーイング747、KLM・ボーイング747	空港での衝突	1977年3月27日
日本航空123便墜落事故	520名	群馬県御巣鷹山	日本航空・ボーイング747	墜落	1985年8月12日
ニューデリー空衝突事故	349名	インド・ニューデリー	カザフスタン航空・イリュージン11-76、サウジアラビア航空・ボーイング747	空中衝突	1996年11月12日
トルコ航空パリ墜落事故	346名	フランス・オワーズ県	トルコ航空・DC-10	墜落	1974年3月3日
インド航空182便爆破事件	329名	アイルランド沖北大西洋	インド航空・ボーイング747	爆破墜落	1985年6月23日
サウジアラビア航空里アド火災事故	301名	サウジアラビア・リアド	サウジアラビア航空・トライスター	火災	1980年8月19日
イラン航空墜落事件	290名	ヘルジャ湾	イラン航空・エアバスA300B2	墜落	1988年7月3日
アメリカン航空191便墜落事故	271名	アメリカ・イリノイ州	アメリカン航空・DC-10	墜落	1979年5月25日
大韓航空機墜落事件	269名	ロシア海馬島沖	大韓航空・ボーイング747	墜落	1983年9月1日
中華航空140便墜落事故	264名	名古屋空港	中華航空・エアバスA300	墜落	1994年4月26日

## より安全な航空交通を目指して

航空機の事故について事故の概要など交えてふり振り返りながら、航空の安全について考えてみた。事故調査の結果を冷静に見てみると、結局多くの場合、ヒューマンエラーが重大事故につながる要因であることが分かる。

オートパイロットや自動航法装置など人間をサポートするシステムの発展も、こうした人為的要因のリスクを減らす過程といえるだろう。機械故障や天候なども、本来は人間に

よるチェックで回避できることが多い。そうした行程が上手く回らなかった時に大きな事故は起こるのだ。

ならば完全自動化してしまえばという意見もある。しかしいくら最新機器に守られたとしても、それを作り管理するのは人間であり、ヒューマンエラーの要因は必ず入り込んでくるだろう。そうはいっても逆に人間同士が信頼によってチェックし適切に運用した時の安

全性や運用の柔軟性は機械よりも優れている側面もある。

航空機の安全はかなり高度なところまで高められているが、今後も思わぬ事故が発生することもあるに違いない。それでもそうした事例に対処しながら穴を一つずつ埋めていくことでまた安全性は向上していく。結局この繰り返しなのだろう。まさにそれは人類の歴史とまったく同じである。



## Mobile Suit Gundam AGE Mechanic&World

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダムAGE  
メカニック&ワールド

A4判カバー付 定価1,900円+税

A.G.という世界、  
百年の物語の  
モビルスーツたち



## Mobile Suit Gundam SEED C.E. Mechanic& The World

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダムSEED  
コスミック・イラ  
メカニック&ワールド

A4判カバー付 定価2,500円+税

第一次連合・  
プラント大戦  
メカニックと  
世界完全ガイド!



## Mobile Suit Gundam UC Mechanic&World ep 1-3 / ep 4-6

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダムUCメカニック&ワールド  
ep 1-3 / ep 4-6

A4判カバー付 定価各1,600円+税

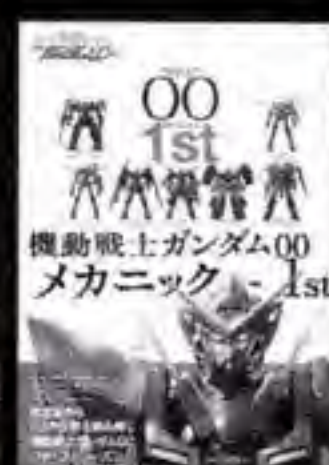
宇宙世紀の最新モード  
『機動戦士ガンダムUC』を完全解説

## Mobile Suit Gundam OO Mechanic

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダムOOメカニックシリーズ

A4判カバー付 定価各1,600円+税

「機動戦士ガンダムOO」に  
登場したMSなど徹底解説



### グレートメカニクス・スペシャル モビルスーツ全集



モビルスーツ全集①  
RGM-79  
ジムBOOK  
B5判カバー付  
定価1,200円+税



モビルスーツ全集②  
水陸両用  
モビルスーツBOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



モビルスーツ全集③  
MS-06  
ザクBOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



モビルスーツ全集④  
MS-07/09  
グフ&ドムBOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑤  
RX-78 ガンダム&  
V作戦BOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑥  
MS-14 ゲルググ&  
ジオン特殊機BOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑦  
Z計画&アナハイム・  
エレクトロニクス社製  
モビルスーツBOOK  
B5判カバー付  
定価1,400円+税



# グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

## 2014 SUMMER GREAT MECHANICS.DX29

グレートメカニック.DX29

B5サイズ 定価940円+税



### 機動戦士ガンダムUC

完結記念Special

- ガンダム ビルドファイターズ
- ゴジラ対人類 激闘の60年史
- ガールズ&パンツァー
- キャプテン・アース
- バディ・コンプレックス
- ブレイクブレイド
- 白銀の意思 アルジェヴォルン
- アルドノア・ゼロ
- INTERVIEWS

河森正治、四辻たかお 他



## 2014 SPRING GREAT MECHANICS.DX28

グレートメカニック.DX28

B5サイズ 定価940円+税



### ガンダム大地に立つ!!

- 劇場版 モーレツ宇宙海賊
- ABYSS OF HYPERSPACE — 亜空の深淵 —
- 機動戦士ガンダムUC
- ガンダム ビルドファイターズ
- バディ・コンプレックス
- ノブナガ・ザ・フール
- ブレイク ブレイド
- INTERVIEWS

アミノテツロ、福井晴敏、海老川兼武、ロマン・トマ 他

## 2013 WINTER GREAT MECHANICS.DX27

グレートメカニック.DX27

B5サイズ 定価933円+税



### ガンダムビルドファイターズ

- 宇宙戦艦ヤマト2199
- コードギアス 亡国のアキト
- 機動戦士ガンダムUC
- ノブナガ・ザ・フール
- バディ・コンプレックス
- INTERVIEWS

河森正治 他

## 2013 AUTUMN GREAT MECHANICS.DX26

グレートメカニック.DX26

B5サイズ 定価933円+税



### ガンダムビルドファイターズ

ガンダムが挑む新たな領域

- 宇宙戦艦ヤマト2199
- コードギアス 亡国のアキト
- 機動戦士ガンダムUC
- 翠星のガルガンティア
- 銀河機攻隊マジスティックプリンス
- 革命機ヴァルヴレイヴ
- キャプテンハーロック
- INTERVIEWS

荒牧伸志 他

バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

## 双葉社

〒162-8540

東京都新宿区東五軒町3-28

☎ 03-5261-4818 (営業)

http://www.futabasha.co.jp/

(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

※書店・HP以外に、電話・FAX・はがきでもご購入いただけます。  
ブックサービス (営業時間: 9~18時)

● 電話 : 0120-29-9625 (携帯電話の方は 03-6739-0711)

● FAX : 0120-29-9635

● はがき : 〒101-8796 神田支店郵便私書箱82号 ブックサービス(株)

いずれの場合も「社名(双葉社)、タイトル、購入冊数、定価および住所、氏名、電話番号」をお知らせください。



# 編集

飯田幸夫 (オフィスJ.B)  
豊村保行 (オフィスJ.B)  
宮崎左也佳 (オフィスJ.B)

旭和則 (双葉社)

# デザイン

岡本浩樹 (water\_planet)

# 表紙・本文イラスト

森下直親

# 執筆

河合宏之  
星★馨介  
南波健一郎  
矢吹明紀  
市ヶ谷ハジメ  
やすゆきゆたか  
河原よしえ

# スーパーバイザー

ヤマザキ軍曹

# 協力

(株)アニプレックス  
(有)アーミック  
(株)ウェーブ  
ガイアノーツ(株)  
(株)ガジェットリンク  
(株)壽屋  
COMICメテオ  
(株)サテライト  
(株)サンライズ  
(株)ジーベック  
(株)創通  
(株)タカラトミー  
(株)タミヤ  
(株)ハセガワ  
(株)バンダイ  
(株)バンダイビジュアル  
(株)ビックウエスト  
ブジョー・シトロエン・ジャパン  
(株)プロダクションI.G  
(株)ボンズ  
マセラティ ジャパン(株)  
(有)マックスファクトリー  
(有)リキッドストーン  
ワーナーエンターテインメントジャパン(株)  
フィアット・クライスラー・ジャパン

双葉社MOOK/2014 AUTUMN

**GREAT MECHANICS DX30**

2014年9月16日発行

編集人 二之宮隆  
発行人 赤坂了生  
発行所 株式会社双葉社

〒162-8540

東京都新宿区東五軒町3-28

営業 ☎03-5261-4818

編集 ☎03-5261-4869

http://www.futabasha.co.jp/

(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

印刷所 三晃印刷株式会社

※落丁・乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。「製作部」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。☎03-5261-4822 (製作部) ※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上の例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。

©FUTABASHA 2014 Printed in Japan

# 読者プレゼント

まだまだ残暑は厳しいようですが、朝夕の気配は少しずつ秋に染まりつつある今日この頃。今回も各メーカー様のご協力によりプレゼントをご用意しました! アナタ

が「これだ!」と思うプレゼントの番号を巻末のはがきに記入してドシドシ応募してください。出さないことには当たりませんよ!!

04



ROBOT魂 (SIDE MA)  
ドラグナー 1カスタム

発売元 株式会社バンダイ  
©創通・サンライズ

1名様

# 応募方法

プレゼントに応募する方は、本誌とじ込みのアンケートはがきに必要事項を記入のうえ、欲しいプレゼントの番号を書いてお送りください。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

締切 → 2014年12月12日必着

01

ガンダム G-セルフ  
(大気圏用バック装備型)

提供 株式会社バンダイ  
©創通・サンライズ・MBS

1名様

05



VF-1S ストライクバルキリー  
ファイター 一条輝機

提供 株式会社ウェーブ  
©1984ビックウエスト

1名様

06

VF-1S  
ストライク  
バルキリー  
バトロイド  
一条輝機

提供  
株式会社ウェーブ

1名様

©1984ビックウエスト

07

HG バイブカッター プラパイプ用

提供 株式会社ウェーブ

1名様

02

2名様

BB戦士No.394  
ユニコーン  
ガンダム3号機  
フェネクス

発売元  
株式会社バンダイ  
©創通・  
サンライズ

03

BB戦士No.395 LEGEND BB  
二代目頑駄無大將軍

発売元 株式会社バンダイ ©創通・サンライズ

1名様

グレートメカニック.DXは年4回 (3月、6月、9月、12月の中旬) 発売です。



# GREAT GUN MECHANICS

2014 AUTUMN

## DX30

Interviews  
福田己津央  
森田繁  
吉永裕ノ介

『科学救助隊テクノボイジャー』  
をもう一度！

ガールズ&ハンツアー  
キャプテン・アーム  
パディ・コンプレックス  
ブレイクブレイド  
白銀の意思 アルジェヴァルン  
アルトノア・ゼロ  
宇宙戦艦ヤマト2199

# GUNDAM Recon Gist a

特集

## ガンダム Gのレコンギスタ

ようこそ！  
リギルド・センチュリーへ！

ガンダム  
ビルドファイターズ  
トライ



# 対“G”兵器が現代に蘇る!

ゴジラ  
vs  
ビオランテ

TM & © TOHO CO., LTD.



「サンダー・コントロール」システムの地雷をモチーフにした台座と「92式ミサイルビーム戦車」が付属。



ファイヤーミラー展開ギミック再現。



スーパーナベーム



スーパーミサイル



12月発売予定

スーパーXII ¥10,500

スケール: 1/144 設計: 石井歩、糸山雄大  
全長: スーパーXII/約250mm  
92式ミサイルビーム戦車/約125mm



SRG-5

SRG-5  
ORIGINAL GENERATIONS



1/144スケールで  
“初”のプラモデル化!

12月発売予定

ガリルナガン ¥7,300 (税抜)

スケール: 1/144 原型製作: KOTOBUKIYA 全高: 約200mm  
©SRWOG PROJECT



銀河機攻隊  
マジェスティック  
ブライズ

©劇通・フィールズ/MJP製作委員会

ケレス大戦時の  
ブル装備仕様  
で出撃!

12月発売予定

RED FIVE〈ケレス大戦仕様〉  
(初回限定版) ¥6,800 (税抜)

スケール: NON 原型製作: 丸家 裕之介 全高: 約160mm



〒190-0012 東京都立川市曙町1-18-2 一清ビル7階 株式会社 寿屋  
お客様相談センター TEL: 0120-48-1563 月~金曜日(祝日を除く) 10~17時  
Eメール: support@kotobukiya.co.jp

CRAFTSMANSHIP  
KOTOBUKIYA

双葉社MOOK  
グレートメカニックDX.30 2014 AUTUMN  
2014年9月16日発行  
発行所=双葉社

定価: 本体980円 + 税

雑誌63982-60  
Printed in Japan ©Futabasha 2014

ISBN978-4-575-46483-2  
C9476 ¥980E



9784575464832



1929476009807



TVシリーズの後日談を描く新エピソードがOVAで発売



# 翠星のガルガンティア

—めぐる航路、遙か—

GARGANTIA ON THE VERDURIOUS PLANET

〔前編〕

## 9.27 イベント上映スタート!

シネマサンシャイン池袋／新宿バルト9／横浜ブルク13／川崎チネチッタ／京成ローザ10／MOVIXさいたま／MOVIX仙台／梅田ブルク7／広島バルト11／109シネマズ名古屋  
イベント上映に合わせ、劇場限定版Blu-rayを上映館内にて先行発売!



前・後編2巻収納BOX



特製スリーブケース

翠星のガルガンティア ～めぐる航路、遙か～ 前編

Blu-ray 特装限定版 11.21発売 価格7,500円(税抜+税)

キャラクター原案・鳴子ハナハル描きおろしコミックなどを収録した「ガルガンティア・スペシャルブック Part1」など、豪華特典満載!

[gargantia.jp](http://gargantia.jp) [\[twitter\]@gar\\_anime](https://twitter.com/gar_anime)

©オケアノス、「翠星のガルガンティア」製作委員会



発売・販売元: **バンダイビジュアル株式会社** 本社: 〒140-0002 東京都品川区東品川4-12-4 品川シーサイドパークタワー お問い合わせ先: [お客様センター] TEL: 03-5828-7582(午前10時～午後5時 / 土・日・祝日及び年末年始を除く)



# 人類最後の希望「宇宙戦艦ヤマト」大航海の記録

新規カット&新録ナレーション付き!!  
ヤマトの旅路を古代進視点で振り返る特別総集編!!



宇宙戦艦 2199  
SPACE BATTLESHIP YAMATO 2199

ヤマト

追憶の航海

Yamato2199.net

Blu-ray & DVD  
11月21日発売!!

[Blu-ray] BCXA-0918 / ¥6,800 (税別) [DVD] BCBA-4639 / ¥5,800 (税別)

■豪華映像特典満載!!

【初回特典】特製スリーブ(加藤直之 描き下ろし) 【封入特典】特製ブックレット  
【映像特典】●CM・PV集 ●イベント映像 ●ヤマトメカニック解説 ●地球&ガミラス組織解説  
●〈音声特典〉オーディオコメンタリー  
【他、仕様】ジャケットイラストはキャラクターデザイン結城信輝による描き下ろし



【初回特典】特製スリーブ

©2012 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会



発売・販売元: バンダイビジュアル株式会社

〒140-0002 東京都品川区東品川4-12-4 品川シーサイドパークタワー  
■お問い合わせ先: [お客様センター] TEL 03-5828-7582  
(午前10時~午後5時 土・日・祝日及び年末年始を除く)